



RESUMEN.

PROPUESTA METODOLOGICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN BUSCA DE UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS

Objetivo: Generar un Aprendizaje Significativo en los niños/as a través de la utilización de actividades creativas.

Métodos: El trabajo constituye un estudio cuali-cuantitativo, utilizando la observación participativa a niños/as, entrevista a educadores/as de diferentes instituciones de nivel preescolar, y encuesta a padres de familia.

Resultados: En la actualidad se necesita una educación integral, cuando hablamos de educación integral, nos referimos a la existencia de un equilibrio entre: lo emocional, físico, mental y social. Este equilibrio depende fundamentalmente de la interacción que exista entre educadores/as y niños/as.

Por esta razón buscamos un conjunto de herramientas simples y diversas, que contribuyan con el desarrollo de nuestros hombres y mujeres del mañana. Estas herramientas son: el juego, el arte, la música, y también origami o papiroflexia, que consiste en la creación y construcción de figuras utilizando papel.



Con estos aspectos queremos lograr que los niños/as expresen su creatividad, y que por medio de esta expresión, aprendan de una manera significativa relacionando los conocimientos previos con los nuevos, realizando tareas sencillas, que les permitan divertirse, expresarse, compartir con sus educadores/as una buena calidad de tiempo, estrechando lazos afectivos, ya que con amor y motivación se aprende mejor.

Consideraciones finales: En la investigación realizada se pudo encontrar que en la educación actual aún existen instituciones educativas que no consideran los intereses, necesidades, habilidades, aptitudes de los niños/as, utilizando todavía una educación tradicional donde los niños/as son receptores y no transmisores de experiencias.

Descriptores: Creatividad, Aprendizaje Significativo, juego, arte, música origami.



ABSTRACT.

Objective: Establish a main learning in the children's, through using creative activities.

Methods: The job is a quail-quantitative study, using the participative observation to boys and girls, asking to teachers of different institutions of pre-elementary level and search parents.

Results: Actually it needs an integral education, when we speak about integral education; we refer to exist of equilibrium: emotional, physical, mind and social. This equilibrium depends, mainly of the interaction that exists between teachers and children.

This is the reason that we load for tolls simple and diverse that contribute with develop of ours man and women of the future. These tools are the play, the art, the music, and origami, which consist in the creation and build of figures, using paper.

Whites this aspects we want to get that the children express the creativity, and through this expression, learn of significant way, relating previous and news know ledges, realizing simple works, that help to express, have fun to share, with teachers, a good time quality, to tighten affective bow, because with love and motivation they can to learn better.



Final considerations: In the investigation, we can find the actual education still exist, educative institutions that doesn't consider, the interest, needs, abilities, aptitude of the children, using still a traditional education, were the children are receptors, no transmissions of experiences.

Describe: Creativity, main learning, play, art, music and origami.

INDICE

1 RESUMEN

13 INTRODUCCIÓN.

CAPITULO I

LA CREATIVIDAD.

18 LA CREATIVIDAD

25 CARACTERÍSTICAS Y ESTRATEGIAS DE DESARROLLO.

25 Características.

32 Estrategias.

34 QUIENES Y COMO DEBEN PROMOVER EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

34 ¿Quienes promueven el desarrollo de la creatividad?

36 Como promover el desarrollo de la Creatividad



38 HABILIDADES INVENTIVAS Y CREATIVAS.

CAPITULO II

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

- 42 APRENDER A APRENDER
- 42 Factores que influyen en el Aprendizaje
- 48 Aplicaciones de la teoría de los estilos de aprendizaje.
- 51 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.
- 53 Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Mecánico
- 55 Clases de Aprendizaje Significativo
- 59 Características y ventajas del aprendizaje significativo.
- 62 Requisitos para lograr Aprendizajes Significativos
- 63 Aplicaciones pedagógicas.
- 63 Aprendizaje significativo y creatividad.

CAPITULO III

JUEGO Y ARTE.

- 70 IMPORTANCIA DEL JUEGO
- 73 Valor del juego en la niñez.
- 74 El juego facilita el desarrollo de.
- 75 El juego facilita el aprendizaje sobre.
- 76 Ayudando a los niños/as a desarrollarse y aprender a través del juego.
- 79 Funciones del juego.
- 81 El juego a través de las etapas de desarrollo de los



niños/as.

84 El juguete y el desarrollo físico y psíquico del niño/a.

87 El juguete y la formación de la personalidad.

94 IMPORTANCIA DEL ARTE

96 Formas de Arte

97 Dibujo.

100 Música.

101 Origami o Papiroflexia.

106 Valor del arte en los niños y niñas.

CAPITULO IV

PROPUESTA METODOLÓGICA.

109 INVESTIGACIÓN DE CAMPO.

109 Entrevista para educadores.

113 Encuesta para padres.

119 Análisis sobre entrevista y encuesta a educadores y
padres de familia.

121 PROPUESTA METODOLÓGICA

124 Actividades para Creatividad

135 Actividades para el aprendizaje significativo.

144 Actividades con Música

152 Juegos

158 Actividades de Papiroflexia.



171 CONCLUSIÓN.

178 RECOMENDACIONES.

187 BIBLIOGRAFÍA.

189 ANEXOS.



**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE PSICOLOGÍA, ESPECIALIDAD DE
EDUCACIÓN TEMPRANA**

**PROPUESTA METODOLOGICA PARA DESARROLLAR
LA CREATIVIDAD EN BUSCA DE UN APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS**

Tesis previa a la obtención del título de
Licenciada en Psicología Educativa,
Especialización Educación Temprana

DIRECTORA: Lcda. Ana Lucia Toral Guerrero

AUTORAS: Valeria Granda León
Alba Orellana Torres

Cuenca-Ecuador

2008



RESPONSABILIDAD

*Los criterios y opiniones expuestos en el
presente trabajo son de nuestra exclusiva
responsabilidad.*

Valeria Granda L. Alba Orellana T.



DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada a toda mi familia en especial a mis padres, por haberme brindado su apoyo, cariño, comprensión y amor incondicional, también va dedicada a mis hermanos en señal de que, en la vida todo es posible si se pone el esfuerzo y dedicación necesaria. No puedo olvidar a los niños quiénes han sido mi fuente de inspiración durante todos los años de mi carrera.

Valeria.



PARA:

*Mis padres, que día a día, con la ayuda
de Dios han hecho posible mi formación
moral y profesional. Para mis hermanos,
por brindarme su confianza, su
comprensión, sus consejos, y su ayuda
absoluta.*

Alba.



AGRADECIMIENTO.

Queremos dejar constancia de nuestro sincero agradecimiento, de manera muy especial a la Lcda. Ana Lucia Toral, Directora de la Tesis, al Dr. Geovanni Larriva, por su colaboración y guía durante la realización de este trabajo.

Expresamos también nuestro agradecimiento al Lcdo. Orlando Faicán, Director de la Institución Educativa “UNEDID”, a la Lcda. Bertha Ullauri, Educadora del Prekinder, por permitirnos desarrollar nuestro trabajo de investigación, por su colaboración y ayuda brindada.

Y a todas aquellas personas que nos brindaron su apoyo incondicional.

Valeria y Alba.



INTRODUCCIÓN.

En un inicio, los conceptos de educación y creatividad juntos pueden parecer incompatibles, puesto que en un contexto social tradicional la educación implica normatividad, disciplina, método, lógica, lo cual, aparentemente, se contradice con la creatividad que en el mismo contexto podría ser un sinónimo de juego y peor aún, el juego donde la irresponsabilidad implica una negativa marcada y percibida por los educadores tradicionales. Esta concepción forma parte de los paradigmas en educación que poco a poco se han ido transformando.

El concepto de creatividad, en la actualidad, está marginado por una serie de preconceptos y concepciones falsas, que hacen creer que sólo se manifiesta en ciertas personas excepcionalmente diferentes, y por supuesto, en los currículos escolares, la creatividad es una especie de asignatura de corte informal, que no requiere de ningún tipo de acreditación. Por otro lado, los textos especializados en la pedagogía actual, no mencionan de manera clara a la creatividad como un proceso propio de aprendizajes. Sin embargo, puede notarse una serie de componentes del proceso creativo, plasmados en las estrategias utilizadas para el aprendizaje significativo.



El aprendizaje significativo, es un tipo de aprendizaje que puede ocurrir en el salón de clases. No obstante, la enseñanza en el salón de clases está organizada por prioridades, con base en el aprendizaje por recepción y repetición, pero los educadores/as no solo enseñamos contenidos declarativos en el pizarrón, con lecturas y elaboración de tareas por transcripción de conceptos e imágenes, aunque así lo parezca, sino que también enseñamos con nuestra forma de ver la vida, nuestra actitudes y valores; de igual manera nuestros niños/as aprenden en el salón de clase.

El aprendizaje significativo, implica que los estudiantes se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender. Tales cualidades en los aprendices, son elementos básicos para desarrollar sus propios procesos de elaboración de significados nuevos, en el sentido que el alumno seleccione, organice y transforme la información que recibe de diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos. Así, aprender un contenido quiere decir, que el alumno le atribuye un significado, construye una representación mental, corporal y emocional a través de imágenes, proposiciones verbales o



escritas, expresión plástica, corporal o musical, como se propone en las técnicas de creatividad, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental, como marco explicativo de dicho conocimiento.

Aunque el aprendizaje, en la institución educativa, tiene un carácter individual y endógeno, también se sitúa en el plano de actividad social y la experiencia compartida, entre el educador/a y los compañeros/as de aula. En este sentido, los educadores/as tenemos una responsabilidad preponderante no solo como facilitadores del aprendizaje, sino como mediadores del encuentro de nuestros alumnos con el conocimiento, en el sentido de orientar y guiar sus procesos de aprendizaje, proporcionándoles una ayuda ajustada y adecuada a su nivel de competencia.

Entonces, se busca que los procesos de formación docente, se den de forma integral y multidimensional. El fenómeno educativo es complejo y multideterminado, puede explicarse e intervenir desde otras ciencias humanas, sociales y educativas; y es aquí donde entra la posibilidad de entender y aprender los procesos creativos, los cuales nos sirvan de contexto en la elaboración de estrategias de enseñanza y facilitación de aprendizajes. Estrategias en donde se tome en cuenta las habilidades de los alumnos, su nivel de desarrollo



cognitivo, sus conocimientos previos, su propio ritmo y estilo de aprendizaje en la reconstrucción de los conocimientos, para que la enseñanza tome una dimensión integral y significativa, no solo en el ámbito escolar, sino también en la vida personal y profesional de los alumnos/as.

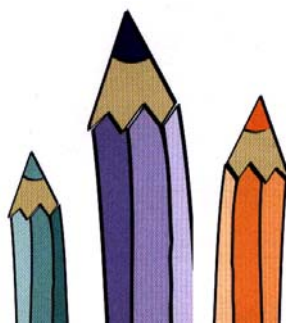
Lo anterior, nos conduce a una transformación necesaria, puesto que no sólo nuestras propias reflexiones nos llevan a ello, sino es evidente que también la sociedad y sus propios saberes culturales, se encuentran en constante cambio. La creatividad, como una serie de procesos innatos en el ser humano, nos facilita la posibilidad de salir de los paradigmas conocidos e iniciar un cambio hacia el replanteamiento de nuevos paradigmas.

Los cambios de paradigmas, hacen que los educadores/as veamos el mundo de la educación, que nos es propio, de manera diferente. En la medida que nuestro único acceso para ese mundo, se lleva a cabo a través de los que sentimos, pensamos, vemos, percibimos y hacemos, puede decirse que podemos responder a un mundo diferente.



CAPITULO I

LA CREATIVIDAD





LA CREATIVIDAD.

La creatividad es: “La capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

En psicología, se le atribuyen los siguientes atributos: originalidad (considerar las cosas o relaciones bajo un nuevo ángulo), flexibilidad (utilizar de forma inusual pero razonable los objetos), sensibilidad (detectar problemas o relaciones hasta entonces ignoradas), fluidez (apartarse de los esquemas mentales rígidos) e inconformismo.”¹

También se considera que la creatividad es: “una forma de pensar que lleva implícita siempre una querencia por algo, sea la música, la poesía o las matemáticas. Que se nutre de un sólido e indeleble amor al trabajo: una motivación intrínseca que sustenta, al trabajo extenuador, la perseverancia ante el fracaso, la independencia de un juicio y hasta el desprecio a las tentaciones veleidosas del triunfo cuando llega”²

Hablar de capacidad, nos remite al mundo de lo que puede

¹ Microsof ® Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

² Romo, Manuela. Psicología de la Creatividad. pág. 131.



ser, al terreno de la energía potencial, de las potencialidades. La creatividad es como un músculo, si no se usa, se atrofia y la posibilidad de que no se desarrolle y quede en pura potencialidad aumenta, cuando nos regimos por el ritmo de la rutina y la inercia, cuando nos dejamos vencer por lo establecido y no nos aventuramos a pensar de una manera diferente, sin tener en cuenta lo siguiente:

- 1 Que la creatividad está latente en casi todas las personas, en grado mayor que al que generalmente se cree.
- 2 Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y lo no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.
- 3 Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento.
- 4 Muchas de las mejores ideas nacen, cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos. La inspiración, surge durante un período de "incubación", como cuando un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando.

La creatividad se manifiesta, a veces, como el



descubrimiento de algo nuevo en un contexto. El descubrimiento involucra discontinuidad, que no es más que un salto no alcanzable por la vía del pensamiento tradicional. Esta categoría, nos remite al ámbito educativo y valida la posibilidad de plantear el desarrollo de la capacidad creativa, a través de la acción pedagógica, ya que hablar de descubrimientos, no es sólo a nivel social, sino también a nivel personal o individual; cuando un niño halla una conexión, una relación que antes en su experiencia no había obtenido, podemos decir, que está navegando en el terreno del descubrimiento.

La creatividad está distribuida normalmente, es decir, todos somos creativos por naturaleza, en cada instante de nuestras vidas y con la experiencia, damos soluciones nuevas y útiles que nos ayudan a salvar situaciones que se nos presentan. Por ello, es muy importante tener en cuenta, que no existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien todos presentan ciertas similitudes.

Algunas de esas similitudes se indican a continuación:

- 1 Manifiestan una gran curiosidad intelectual.
- 2 Disciernen y observan de manera diferenciada.
- 3 Tienen en sus mentes, amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas.



- 4 Demuestran empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.
- 5 La mayoría pueden ser introvertidos.
- 6 No están pendientes de lo que los otros piensan sobre ellos y se hallan bastante liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.
- 7 No son conformistas en sus ideas, pero tampoco anticonformistas. Son más bien, auténticamente independientes.
- 8 Poseen capacidad de análisis y síntesis.
- 9 Poseen capacidad de redefinición, es decir para reacomodar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.

La creatividad entonces, no es patrimonio exclusivo de los artistas y genios, es una posibilidad inherente a la naturaleza humana, y todo hombre puede desarrollarla, en la medida en que lleva a la práctica lo que piensa, resuelve problemas, busca soluciones y obtiene un resultado nuevo o de valor, ya sea para él o para la sociedad.

¿Pero qué es lo que determina que unos logren ser más creativos que otros? Sin lugar a dudas el medio, la calidad de las experiencias educativas y las actividades que realiza cada



persona, determinan el desarrollo de su creatividad o la mutilación de sus posibilidades latentes, por tanto, se puede decir, que la creatividad, no sólo se desarrolla en el individuo, sino que también tiene un desarrollo social. Si bien es evidente, que cada persona tiene aptitudes diferenciales específicas, que dan la posibilidad potencial de desarrollar unas u otras capacidades. Estas sin embargo, no se hacen efectivas fuera del medio social. En este sentido, la creatividad es un componente de la personalidad y tiene sus orígenes y características sociales.

Todo lo que los niños/as necesitan, para ser verdaderamente creativos, es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Las experiencias creativas, les ayudan a expresar y enfrentar sus sentimientos, fomenta el crecimiento mental, porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. La habilidad de ser creativo, ayuda a consolidar la salud emocional de los niños/as, por ello, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. Lo más satisfactorio para ellos, es el poder expresarse completa y libremente.

Para satisfacer las necesidades de ser creativos y de



expresión propia, debemos asegurarnos de proveerles actividades basadas en sus intereses e ideas, debemos aprender a escucharles, ofrecerles el material necesario, darles el tiempo suficiente para explorar los materiales y para seguir sus ideas, sin olvidar de darles tiempo para que hablen de estas ideas con otras personas.

Las actividades creativas, ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de los niños/as, ofrecen también oportunidades excelentes para individualizar los actos, como educador/a y enfocar en cada uno de los niños/as, que lo importante en cualquier actividad creativa, es el proceso de la expresión propia.

Para fomentar el proceso creativo, debemos animar a los niños/as a hacer sus propias decisiones, dándoles oportunidades frecuentes y tiempo para que experimenten y exploren los materiales expresivos. Lo que los niños/as aprenden y descubren de sí mismos, durante el proceso creativo, es lo más importante; por ello se debe demostrar apoyo para el proceso creativo, apreciando y ofreciendo apoyo para los esfuerzos de los niños/as. La independencia y el control, son componentes importantes en el proceso creativo, especialmente cuando se está trabajando con los niños/as con inhabilidades.



En conclusión diríamos, que todo individuo tiene una creatividad innata, la misma que se desarrolla de acuerdo al ambiente, las experiencias y actividades que haya realizado a lo largo de su vida. La creatividad, es la capacidad de resolver problemas, plantear otros y hacer algo al respecto; cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución, se produce un cambio. Es un pensamiento que está integrado por una secuencia de ideas que se enlazan entre sí para llegar a un fin; el ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, y tener resultados positivos, eso se llama creatividad; pero para el desarrollo de ésta, es indispensable tener una motivación o necesidad.

Entonces la creación, en cualquiera de sus formas, es un proceso complejo, de cálculo consciente e inconsciente y por tanto de surgimiento de intuiciones y razonamientos lógicos. Pero este proceso no es posible sin el juego de la representación, sin la capacidad de fantasear, de sentir intuitivamente, de imaginar y sin la necesidad de información.

Por lo tanto, los miembros de una organización educativa, tienen la obligación de fomentar un proceso, que incluya oportunidades para el uso de la imaginación,



experimentación y acción.

CARACTERÍSTICAS Y ESTRATEGIAS DE DESARROLLO.

CARACTERÍSTICAS:

La creatividad tiene dos características definitorias.

1. Implica un pensamiento autónomo, es decir, no fortuito, ni controlado por determinado esquema fijo, o agente exterior, sino totalmente autodirigido.
2. Está orientada hacia la producción de una nueva forma, en el sentido de que el pensador no era consciente de dicha forma, antes de iniciar esta peculiar línea de pensar.

De aquí, surge la importancia de desarrollarla, ya que, así el niño/a aprenderá a enfrentar una pluralidad de situaciones, a apartarse de lo establecido, a percibir los problemas que se presentan en sus estudios y en su propia vida, aprendiendo a contemplarlos desde una diversidad de puntos de vista, defendiéndolos con propiedad, para crear varias alternativas de solución.

En este sentido y según la autora Marta Martínez Llantada (1990) "el proceso de creación no es un acto breve sino



prolongado y complejo, en el cual son igualmente importantes los saltos intuitivos así como las investigaciones cuidadosas, minuciosamente largas"³. En la formación de nuevas ideas, se da la valoración del grado de posibilidad de realización de esas ideas. Mientras que algunos autores contraponen la lógica y la intuición en el proceso creador, ambas juegan un papel importante cuando el sujeto se ve enfrentado a solucionar un problema.

El proceso creativo, implica una reestructuración de la realidad, una desestructuración de la misma, y una reestructuración en términos nuevos. En este sentido se habla de seis etapas fundamentales del proceso: "El cuestionamiento, el acopio de datos, la incubación, la iluminación, la elaboración, la comunicación"⁴ (Rodríguez 1989)

Etapas del cuestionamiento: consiste en percibir algo como problema, en tomar distancia de la realidad. El cuestionamiento es fruto del interés cultivado, del fomento de hábitos de reflexión y de la capacidad para percibir más allá de lo que aparentan ser los fenómenos.

³ Martínez Llantada, Marta. "La Creatividad en la Escuela".

⁴ Rodríguez, Mauro. "Manual de la Creatividad".



Etapas de acopio de datos: Es un requisito indispensable en el proceso creativo, pues, una imaginación sin información no se potencia plenamente.

Etapas de incubación e iluminación: Están muy relacionadas y representan "la digestión inconsciente de ideas". Es un período silencioso, aparentemente estéril, pero en realidad, de intensa actividad. En el arte es la forma deseada, y en la vida es la opción por una alternativa, un cambio en las costumbres, una ruptura, etc.

Etapas de elaboración: Es el paso de la idea luminosa a la producción de una realidad visible. Es el momento de exponer un producto, un resultado que puede ser objeto de nuevas creaciones.

Etapas de comunicación: Consiste en dar a conocer el trabajo realizado. La culminación del proceso con la comunicación de los resultados, es una forma de expresar el trabajo que se lleva dentro de sí, es compartir y transmitir un saber particular a un entorno social.

Desde el punto de vista didáctico, es muy importante comprender el proceso creativo. Este se inicia, aproximándose a lo conocido, a lo familiar y motivando el asombro, la inquietud, la formulación de una hipótesis, la



pregunta ante un vacío existente, para un individuo o para un grupo. El proceso creativo, implica una transformación que parte de una vivencia, una inquietud significativa para que se generen procesos y se den nuevas formas de pensamiento y de actuación, formas que deben reflejar la perspectiva propia de cada observador que analiza la realidad, la interroga, la inquiere.

Junto con lo anterior, Mauro Rodríguez Estrada en su libro "Manual de Creatividad" (1989), propone la existencia de varios niveles en la producción creativa, pues si bien en todo proceso creativo se transita por las etapas anteriormente descritas, los productos creativos difieren de acuerdo con niveles cada vez más complejos. Para este autor "los niveles creativos son: expresivo, productivo, inventivo, renovador y la creatividad suprema"⁵. Los niveles de Creatividad demuestran que esta nace en el nivel expresivo, y que requiere del mismo para su pleno desenvolvimiento y obtiene sus máximas expresiones en el nivel supremo.

Nivel expresivo: Se caracteriza por la espontaneidad y la libertad; se da un predominio de la presencia de lo divergente, de lo intuitivo y del sentido común. La ausencia

⁵ Rodríguez, Mauro. "Manual de la Creatividad"



de este nivel, impediría hablar de ser creador. A medida que se pasa de la niñez a la adolescencia y de ésta a la madurez, se tiende a perder el nivel expresivo en la educación y en la vida cotidiana. Desde el punto de vista del nivel expresivo, el paso del preescolar a la primaria, de la primaria a la secundaria y de esta última a la universidad, es con frecuencia traumática; debido a una imposición de tareas y actividades del educador hacia el alumno/a, empleando así, una educación tradicional, donde se considera a los alumnos/as receptores y no transmisores de experiencias.

Mientras que en el preescolar todo tiende a ser lúdico y expresivo, en los siguientes niveles se pierde esta finalidad y se encauza la educación más hacia la importancia del rendimiento académico, el resultado generalmente es la homogeneidad y por consiguiente, la falta de creatividad. En la universidad por su parte, se les exige a los alumnos/as pensar, ser originales y elaborar sus propuestas, siendo la derrota para aquellos que no estimularon su creatividad. Esto quiere decir que en el aula de clase, el educador/a debe procurar ser espontáneo él mismo y buscar afanosamente que sus alumnos también lo sean.

La espontaneidad implica, perderle el temor al ridículo y decidirse a ser y sentirse auténtico, a la vez que le confiere al



individuo la capacidad de ser receptivo frente al entorno para cuestionarse e inquietarse por la realidad, despertando su curiosidad y su capacidad para percibir más allá de las apariencias y los moldes contruidos social y culturalmente. En la estimulación de este nivel se puede convertir en un obstáculo la disciplina escolar, cuando ella es entendida como un medio rígido de organización. El educador/a debe procurar hacer de la búsqueda un hábito mental y desarrollar, en él y en sus alumnos, la sensibilidad estética y el sentido de lo histórico de aquello que los inquieta.

Nivel productivo: Se incorporan prácticas y conocimientos relacionados con técnicas e informaciones precisas, con el objetivo de lograr productos y generar mejores resultados. No es necesario reprimir la libertad y la espontaneidad; se trata de adquirir conocimientos básicos y estrategias diversas, a partir de la percepción de problemas específicos, ampliando la visión existente.

Nivel inventivo: Trabaja con algunos componentes, que establecen relaciones nuevas y permiten interpretaciones simbólicas, maneras distintas de ver los problemas. Es necesario en esta fase, favorecer los procesos divergentes, para estimular el surgimiento de soluciones, que a partir del conocimiento se pueden encontrar. En esta fase se han



producido inventos como el teléfono, una vacuna, la rueda, el reloj, etc.

Nivel renovador: Supone una comprensión profunda de los principios fundamentales del asunto en cuestión, ya sea en la cultura, en las artes, en las ciencias o en cualquier espacio. Sólo tras la definición de esos principios, se puede llegar a los cambios importantes que una innovación conlleva.

Nivel supremo: Busca de igual forma, realizar una reestructuración de experiencias, asumiéndolas para reorganizarlas. Las capacidades de abstraer y sintetizar, son importantes en ese nivel, más que en los otros niveles descritos, dada la intención de generar nuevas ideas, para confrontarlas con la realidad y luego divulgarlas. En este nivel, se modifica el orden en las relaciones o se incorporan elementos nuevos, se logra finalmente cambiar los significados de las realidades comprometidas con el asunto, por medio de una visión renovadora que debe comunicarse y darse a conocer socialmente.

Cada nivel, debe ser respetado y comprendido en sí mismo y en su interrelación, sin dejar de tener en cuenta las fortalezas y debilidades, para que al estimular la creatividad de los alumnos, el docente lo haga de una manera integral,



paulatina, continua y equilibrada. De esta manera, el educador/a conocerá claramente las diferentes posibilidades en la creación, de manera que conduzca a los alumnos/as a la producción de expresiones en diferentes niveles.

ESTRATEGIAS:

A continuación sugerimos algunas estrategias para desarrollar la creatividad en los niños/as:

1. Pedir al niño/a, que verbalice una lista de todos los objetos útiles con los que puede entrar en contacto durante un determinado tiempo. Hágale seleccionar aquellos artículos que presenten una considerable fricción (o problemas, dificultades, etc.) en términos de función o apariencia.
2. Pedir al niño/a, que verbalice una lista de todos los posibles artículos útiles relacionados con áreas de trabajo, estudio, transporte, recreación, relajación, alimentación, agricultura, etc. Permítale hacer elaboraciones sobre los artículos o problemas más prometedores que haya encontrado.
3. Plantear un problema de clase y buscar cuantas alternativas sean posibles.
4. Presentar a la clase un objeto común, tal como una tapa



- de un recipiente plástico, y pedir funciones alternativas para las que podría servir.
5. Hacer que los niños/as adivinen la finalidad de algún objeto a partir de un mínimo de claves verbales o gráficas. Por ejemplo, si el objeto conocido es una taza, dibuje en el pizarrón un asa incompleta, agregando parte tales como el resto del asa, o un lado, hasta que el niño/a adivine el artículo correcto.
 6. Permitir que el niño/a redefina o rediseñe artículos examinando las características del objeto, por ejemplo un collage, sobre un tema de la naturaleza. La lista de atributos generados por los alumnos podría incluir tapas, líneas horizontales y verticales, hojas, textura del papel, nombres de personajes, color, pliegues, fechas importantes, etc.
 7. Pedir a los niños/as que realice asociaciones entre ideas o artículos relativamente inconexos. Las asociaciones servirán como puntos de partida para desarrollar ideas para almacenar, unidades de funciones combinadas y otras relaciones que sugieran un perfeccionamiento permanente.
 8. Hacer que los niños/as sugieran (oral o gráficamente) mejoras para un objeto de uso cotidiano.
 9. Alentar a los niños/as a ser receptivos a las ideas de otros.



QUIENES Y COMO DEBEN PROMOVER EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

¿QUIENES PROMUEVEN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD?

Tanto los padres como los docentes de educación inicial, primaria, secundaria y superior deben colaborar en la obra de la verdadera educación que consiste, en educar a los niños/as y jóvenes para que sean pensadores, y no meros receptores de los pensamientos de otros hombres. Tienen la responsabilidad de observar y ejercitar la empatía con los niños/as, entender sus motivaciones internas y participar en su mundo mágico, para descubrir una infinidad de posibilidades y aprender de ellas. Esto incluye precisamente el desarrollo de la creatividad.

A un niño/a que se le reprime su creatividad, probablemente será un adulto con carencia de ésta; lo importante es dejar fluir y fomentarla de manera natural, sin llegar a la indisciplina, porque de esto depende que cuando crezcan sean personas que sobresalgan en cualquier ámbito y con las herramientas necesarias para la solución y replanteamientos de problemas.



Se debe tomar en cuenta, que tanto el ambiente familiar como escolar, son esenciales para el bienestar mental y emocional de los niños/as, también son importantes para el desarrollo de la creatividad; si el entorno es hostil, no tendrán ánimos para desarrollar su creatividad positivamente, se sentirán reprimidos por falta de atención y amor.

A continuación se describen algunas razones para que, tanto padres como educadores/as participen en el desarrollo de la creatividad:

1. Hoy se exige con mayor énfasis, que los nuevos profesionales se distingan por su elevada creatividad. Asimismo, en el futuro ya no se hablará de "manos de obra" sino de "mentes de obra", porque las actividades laborales que hoy ejecutan las "manos de obra" la realizarán las computadoras o robots; y las acciones más eficientes que realicen las computadoras dependerá de las eficientes mentes humanas.
2. El desarrollo de la creatividad, es una tarea que le compete también al hogar.
3. Desarrollar en los educadores/as, la capacidad de pensar creativamente, transmitiendo estos pensamientos al hogar, como parte de la actividad educativa.



4. La educación en el aula, debe complementarse con la educación en el hogar. La labor docente no es perfecta del todo, pero mejorará si los padres y madres o familiares, colaboran en este proceso educativo.

COMO PROMOVER EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

Para esto es de vital importancia, considerar que existen niños/as con un temperamento pasivo y otros que demuestran su creatividad de manera activa, siendo éstos los que se rebelan ante los sistemas y las reglas, prefiriendo adquirir sus conocimientos de manera libre. Esto puede originar problemas para padres y educadores/as, pero si éstos hacen uso de la creatividad y toman como regla básica que "aprender es divertido", muchas de las dificultades podrán superarse.

La mejor manera de ayudar a los niños/as a desarrollar la creatividad es con el ejemplo. El comportamiento de los padres en el hogar y de los educadores/as en las aulas es esencial, ya que los niños/as necesitan un ambiente adecuado donde no sólo se motive y se les apoye; los adultos también deben tener actitudes positivas que demuestren que ser creativo, es correcto y aporta grandes



beneficios.

Cuando se llega a la edad adulta se pierde la alegría, la frescura y la capacidad de asombro que distingue a los niños/as. Los problemas y el estrés son grandes enemigos de la creatividad, por ello es importante, adquirir una actitud mental positiva para cambiar patrones negativos. Lo que parece ser insignificante puede ser grandioso, lo cotidiano se vuelve monótono porque se deja de apreciar el contenido. Un buen método para recobrar al niño/a que todos tenemos dentro, es involucrarse en el mundo infantil con la mente abierta, porque los niños/as descubren y redescubren, no hay límites para su ingenio, imaginación y sorpresa. Por otra parte, es importante compartir con los niños/as el entorno cotidiano desde una perspectiva creativa; por ejemplo un paseo a un parque o jardín, observar juntos la naturaleza, asombrarse de ella, darse cuenta de los diferentes tipos de vegetación, colores, tamaños, olores, etc.; incluso hacer una historia de algo que les llame la atención.

Lo importante es darse un tiempo para compartir con los niños/as la creatividad interna y externa, porque esos momentos no sólo son valiosos para los niños/as, sino también para los padres y educadores.



Además de lo expuesto anteriormente, existen otros elementos que ayudan al desarrollo de la creatividad:

- Demostrarle que es creativo para que sienta que lo es.
- Reconocer e interesarse por cualquier muestra creativa, para demostrar la confianza que tiene en sí mismo.
- Escucharle con atención y paciencia sus inquietudes, intereses, sueños y fantasías, de tal manera que se sienta aceptado y libre para la comunicación abierta.
- No juzgar su particular forma de percepción, ya que una persona que tiene su creatividad despierta, suele ver las situaciones, objetos, etc.; de manera diferente.
- No imponerle reglas, ya que estas pueden inhibir su creatividad natural.
- Respetar su autonomía, sin que esto quiera decir que se va a dejar al niño/a libre de supervisión.
- Participar en su mundo creativo.
- Proporcionarle toda clase de juego y ejercicios que motiven su creatividad.

HABILIDADES INVENTIVAS Y CREATIVAS.



Toda persona tiene la capacidad y la disposición para realizar alguna actividad en particular, sin



ningún problema, ejecutando, cada una de éstas, con habilidad y destreza.

Una de las formas más importantes de actividad creativa para los niños/as, es el juego, que se expresa cuando utilizan materiales familiares de formas poco usuales, y cuando los niños/as interpretan papeles y los juegos imaginativos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños/as, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños/as expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual de la expresión creativa de cada niño/a. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños/as con inhabilidades.

Otra forma, es el fenómeno estético, que constituye una parte vital del fenómeno de construcción del pensamiento. La actividad artística permite a los niños/as:

- Desarrollar capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y categorización de las imágenes, los sonidos, las formas;
- Relacionarse con el mundo que los rodea y con ellos mismos de una forma afectivamente productiva;



- Desafiar y desarrollar sus posibilidades de crear;
- Disfrutar del mundo artístico y expresarse desarrollando su imaginación.

Durante el crecimiento, los niños/as crean diferentes formas de juego, los mismos que contribuyen al desarrollo de su creatividad, mediante el dibujo, la música, construcción, dramatización, etc.

En el cuarto año de edad los niños/as, evolucionan mucho intelectualmente, añaden mayor interés por el entorno, una necesidad de enriquecerse a través del medio. Progresan mucho en cuanto al lenguaje, aumentando el vocabulario. Sus conversaciones tienen un gran contenido fantasioso.

Los hábitos de autonomía están prácticamente adquiridos. Son propensos a los temores irracionales y nocturnos (miedo a la oscuridad, a los animales). Presentan cierta inmadurez y fragilidad emocional. En cuanto al juego, prefiere el juego social.



CAPITULO II

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO





APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

APRENDER A APRENDER.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE.

El aprendizaje es un proceso que dura toda la vida. Aprender implica cambiar y a menudo, estos cambios van acompañados de miedo, ansiedad y resistencia. En el momento en que sabemos algo que antes desconocíamos o podemos hacer algo que antes éramos incapaces de realizar, entonces podemos pensar que hemos hecho un aprendizaje.

No sólo aprendemos dentro de un contexto formal, con actividades estructuradas y de forma consciente, también lo hacemos en instituciones no planificadas, a través de las experiencias de nuestra vida cotidiana. El aprendizaje es una experiencia personal ligada al desarrollo humano y está influido por los cambios biológicos y psicológicos de cada individuo. Esto supone que cada uno de nosotros puede adoptar un estilo de aprendizaje que corresponda con nuestras propias capacidades.

Si aceptamos que el aprendizaje está ligado a la experiencia personal, podremos deducir la importancia que tiene el saber



utilizar cada experiencia para aprender; es decir, se trata de saber identificar las oportunidades de aprendizaje que se nos presentan diariamente, para convertirlas en experiencias de aprendizaje.

En el aprendizaje intervienen factores biológicos, fisiológicos y socio-ambientales que condicionan la evolución y la calidad del proceso y, consecuentemente la capacidad de adaptación al medio de acuerdo con la experiencia y los conocimientos adquiridos. (*Cuadro 1*)

Cada persona tiene un estilo de aprendizaje diferente, de ahí que las respuestas y comportamientos de cada uno varíen. Los estilos de aprendizaje, son aquellas características que describen la manera de aprender de cada persona. “La teoría de los estilos de aprendizaje, pone de relieve la importancia del aprendizaje a través de la experiencia, como un proceso circular estructurado en cuatro fases:

1. Tener una experiencia.
2. Repasarla
3. Sacar conclusiones
4. Planificar los pasos a seguir.”⁶

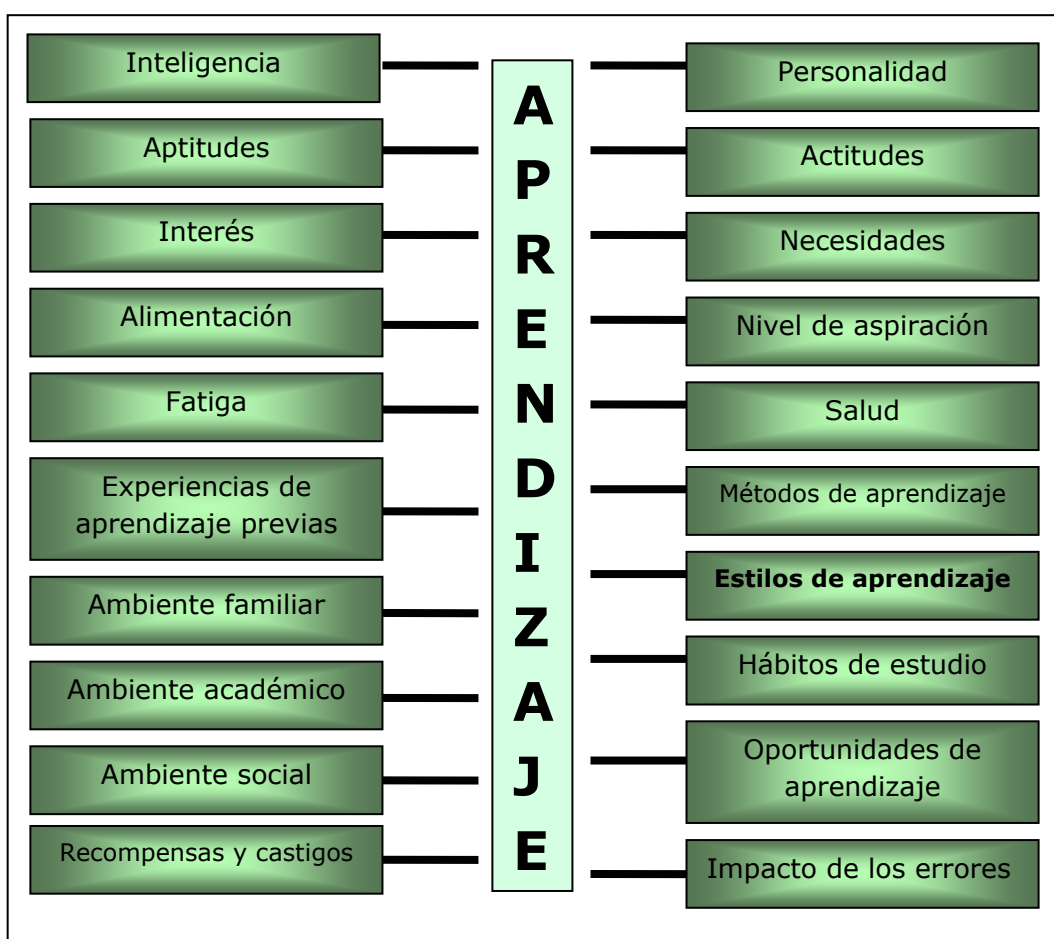
Dicho proceso, tiene lugar a lo largo de toda la vida y puede

⁶ Enciclopedia de la Psicología, 2003,pág. 202.



iniciarse a partir de cualquier fase del ciclo. Ninguna de estas fases, desligadas de las demás, sería suficiente para hablar de aprendizaje; sin embargo la mayoría de las personas tiene preferencias por alguna de ellas en detrimento de las otras.

(Cuadro 1) FUENTE: Enciclopedia de la Psicología.



Los estilos de aprendizaje, son la clave para entender las diferentes preferencias de las personas cuando aprenden. Cada fase del proceso está relacionada con un estilo de aprendizaje que determinará la forma de asimilar la información, la toma de decisiones y la solución de



problemas.

Existen cuatro estilos de aprendizaje: Activo, Reflexivo, Teórico y Pragmático. Si se tienen todos ellos más o menos en un mismo grado de preferencia, es más fácil aprender en cualquier circunstancia. Manifestar una tendencia por el estilo activo asegura un gran número de experiencias; ser reflexivo o teórico significa que una vez que hayamos experimentado o hecho algo, lo revisaremos y llegaremos a una conclusión, que nos permita modificar o repetir la estrategia utilizada en un futuro; tener un estilo pragmático es señal de que seremos capaces de planificar la próxima experiencia. Por todo esto, quienes tengan una marcada tendencia por algún estilo deberán aprovechar al máximo los puntos fuertes del mismo sin olvidar que, para seguir aprendiendo, les será necesario desarrollar aquellos estilos que no utilizan.

Estos estilos, en conjunto, son “los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven de indicadores, relativamente estables, de cómo las personas perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje.”⁷

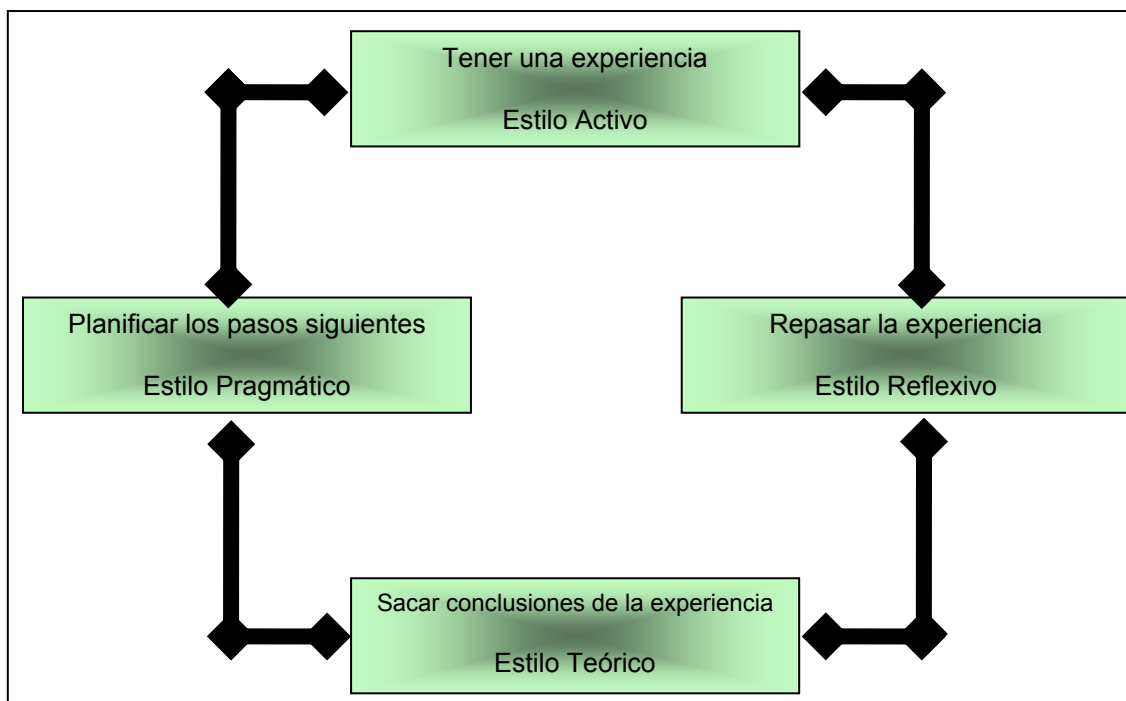
Cada estilo de aprendizaje tiene su punto fuerte, que se corresponde con las distintas fases del ciclo: experiencia,

⁷ Enciclopedia de la Psicología, 2003, pág. 204.

revisión, conclusiones y planificación. (Cuadro 2)

Estilo Activo: Las personas con preferencia a este estilo, se implican plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias; tienen mentalidad abierta; no son escépticas y emprenden con entusiasmo cualquier tarea nueva; son entusiastas, arriesgadas y espontáneas; viven el presente y les gusta tener nuevas experiencias; son muy activas; les gusta trabajar en equipo y generan ideas; participan y se interesan por los asuntos de los demás; son protagonistas, líderes y por ello centran a su alrededor todas las actividades; saben improvisar; son competitivas y divertidas.

(Cuadro 2) FUENTE: Enciclopedia de la Psicología.





Estilo Reflexivo: Estas personas, por lo general, suelen considerar cada experiencia desde diferentes perspectivas y ponderar las diversas alternativas; les gusta recopilar datos y analizarlos antes de sacar conclusiones; son prudentes y siempre consideran las posibles alternativas antes de realizar un movimiento; no soportan trabajar bajo la presión del tiempo y suelen ser lentos; disfrutan observando el comportamiento y la actuación de los demás, sin intervenir hasta que han hecho suya la situación; son observadoras, receptivas y analíticas; acostumbran a ser pacientes, detallistas y prudentes; suelen mostrar un aire ligeramente distante a su alrededor.

Estilo Teórico: Las personas con preferencia a este estilo, adoptan e integran las observaciones dentro de teorías lógicas y complejas; son extremadamente lógicas y objetivas; plantean la resolución de problemas en etapas, siguiendo un orden racional; tienden a ser perfeccionistas; les gusta analizar y sintetizar; integran los hechos en teorías coherentes; son profundas en su sistema de pensamiento cuando han de establecer principios, teorías y modelos; se divierten estableciendo hipótesis; consideran que cualquier



cosa para ser buena ha de ser lógica; buscan la racionalidad y la objetividad; huyen de lo ambiguo y de lo subjetivo; son personas metódicas, disciplinadas, objetivas, críticas y estructuradas.

Estilo Pragmático: Estas personas suelen tener como punto fuerte, la aplicación práctica de las ideas; les gusta experimentar; descubren el aspecto positivo de las ideas y aprovechan la primera oportunidad para experimentarlas; disfrutan aplicando aquello que han aprendido; actúan rápidamente y con seguridad en aquellas ideas y proyectos que les atraen; son relistas cuando han de tomar una decisión o resolver un problema; aportan soluciones a los problemas; para ellos, lo bueno, para ser bueno ha de funcionar; son prácticos, directos y eficaces; son realistas, técnicos decididos, positivos y claros; dan muestras de tener seguridad en si mismo.

APLICACIONES DE LA TEORÍA DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE.

La teoría de los estilos de aprendizaje, que nace de las nuevas corrientes pedagógicas, encuentra su aplicación práctica en el desarrollo de la metodología de aprender a aprender y en la orientación profesional, que facilitan el



mayor aprovechamiento de las capacidades individuales, es decir que intenta contribuir a la identificación del aprendizaje, así como enseñar a los individuos a aprender a aprender.

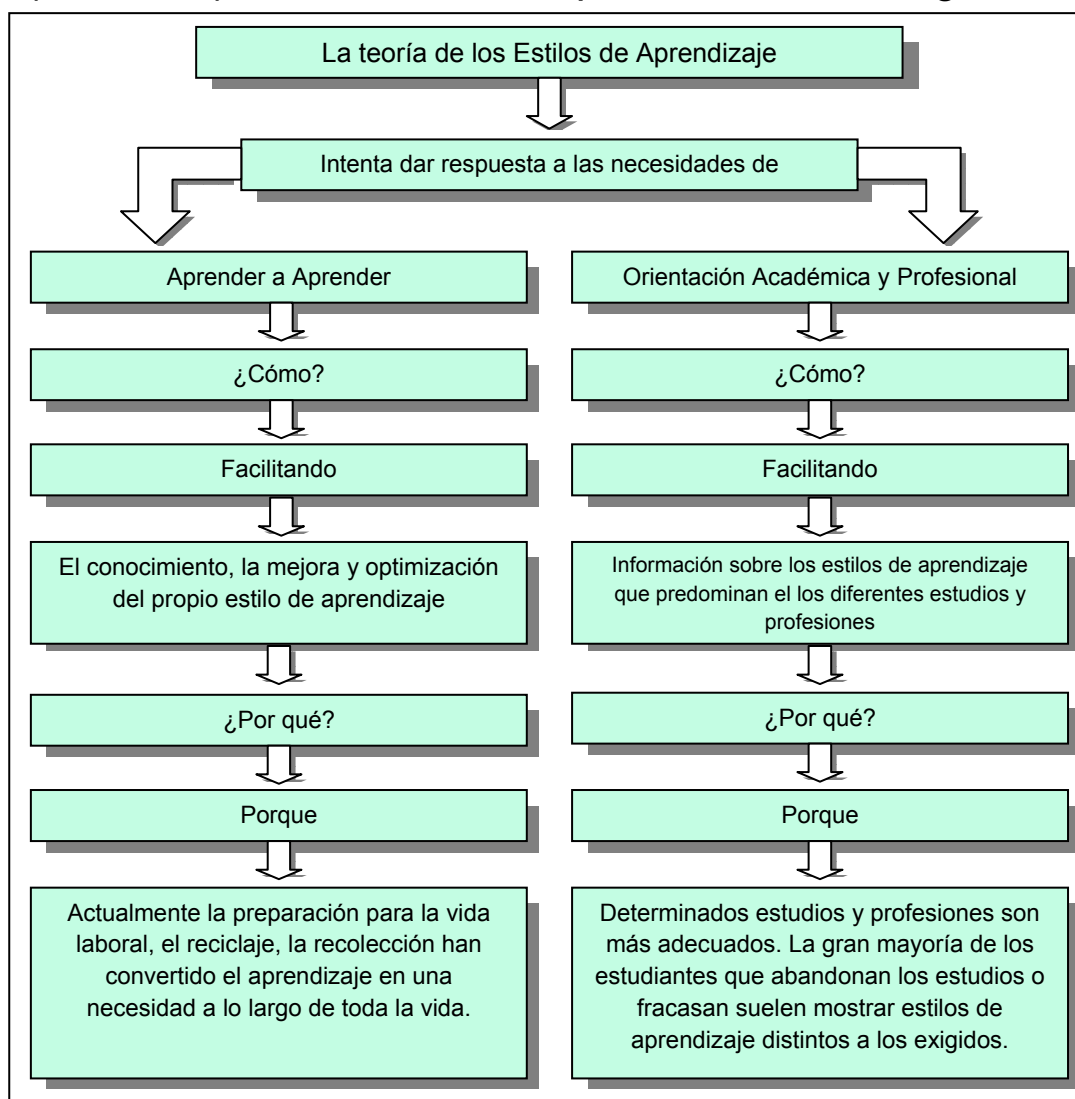
(Cuadro 3)

La idea de aprender a aprender, a llamado mucho la atención convirtiéndose en un punto importante para los defensores de la educación permanente (teóricos del Currículo, psicólogos cognitivos, reformadores de la educación), mantienen que aprender a aprender, es un objetivo prioritario de la etapa de la enseñanza obligatoria y piensan que a los niños/as y jóvenes, se les debe enseñar a aprender con eficacia y se les debe inculcar la disposición de seguir aprendiendo.

Hoy en día, las instituciones educativas están modificado su orientación y dejando a un lado la transmisión de conocimientos a los educandos, de manera mecánica y repetitiva sin demasiada reflexión. Ahora se plantea la necesidad de aprender a aprender de forma deliberada y sistemática, donde cada sujeto ha de responsabilizarse de su propio proceso de aprendizaje, transformándose en agente activo del mismo.



(Cuadro 3) FUENTE: Enciclopedia de la Psicología.

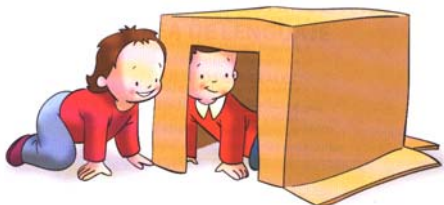


Aprender a aprender, ayuda a planificar el trabajo; a elegir los métodos más adecuados para realizar diferentes tareas; a valorar las diferentes alternativas; a reflexionar sobre los procesos seguidos; etc., es decir, ayuda a adquirir estrategias para planificar; a examinar las propias realizaciones para identificar las causas de las dificultades; a verificar, evaluar, revisar y ensayar.



Ser capaz de elegir y preparar la estrategia adecuada para cada momento y situación, forma parte de lo que se puede considerar un buen aprendizaje. La persona que ha aprendido a aprender sabe cómo planificar y controlar su proceso de aprendizaje, entre otras muchas cosas; conoce sus puntos fuertes y débiles como aprendiz; sabe describir su estilo de aprendizaje; supera las situaciones de bloqueo; aprovecha a lo máximo una clase, una charla, etc., es decir, se conoce y conoce sus posibilidades y regula su proceso de aprendizaje.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.



En los momentos, en que el Sistema Educativo enfrenta cambios estructurales, se hace necesario que los educadores seamos poseedores de conocimientos, que nos permitan desenvolvernó al tono de los cambios dentro de nuestras aulas, de manera que propiciemos en nuestros niños/as aprendizajes realmente significativos y que promuevan la evolución de su estructuración cognitiva. En este sentido, se presenta un resumen de la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel exponiendo sus características e implicaciones para la labor educativa, se remarca la



diferencia entre el Aprendizaje Significativo y Mecánico, con la finalidad de diferenciar los tipos de aprendizaje y su respectiva asimilación en la estructura cognitiva.

Ausubel plantea, “que el aprendizaje del alumno/a, depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.”⁸

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia, conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas, que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una tarea que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos

⁸ Ausubel, 1983, 15.



que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y APRENDIZAJE MECÁNICO.

“Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno/a ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender, que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno/a, como una imagen, un símbolo significativo, un concepto o una proposición.”⁹

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe, de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar, si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva

⁹ Ausube, 1983, 18



información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

El aprendizaje mecánico, contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsunsores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre existentes, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, cuando, "el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo"¹⁰...

Obviamente, el aprendizaje mecánico no se da en un "vacío cognitivo" puesto que debe existir algún tipo de asociación, pero no en el sentido de una interacción como en el aprendizaje significativo. El aprendizaje mecánico puede ser necesario en algunos casos, por ejemplo en la fase inicial de

¹⁰ Ausubel; 1983, 37.



un nuevo cuerpo de conocimientos, cuando no existen conceptos relevantes con los cuales pueda interactuar, en todo caso, el aprendizaje significativo debe ser preferido, pues, este facilita la adquisición de significados, la retención y la transferencia de lo aprendido.

Finalmente Ausubel no establece una distinción entre aprendizaje significativo y mecánico como una dicotomía, sino como un "continuo", es más, ambos tipos de aprendizaje pueden ocurrir concomitantemente en la misma tarea de aprendizaje (Ausubel; 1983); por ejemplo la simple memorización de fórmulas se ubicaría en uno de los extremos de ese continuo (aprendizaje mecánico) y el aprendizaje de relaciones entre conceptos, podría ubicarse en el otro extremo (Ap. Significativo) cabe resaltar que existen tipos de aprendizaje intermedios que comparten algunas propiedades de los aprendizajes antes mencionados, por ejemplo aprendizaje de representaciones o el aprendizaje de los nombres de los objetos.

CLASES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

1. Representacional: Es el aprendizaje más elemental del



cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en el aprendizaje de vocabulario, previo a la formación de conceptos, tal como ocurre en el niño/a pequeño o en el aprendizaje de una lengua extranjera. Se refiere al vocabulario que representa conceptos, este tipo de Aprendizaje Significativo es el que está más cercano al repetitivo; sin embargo, contiene un mínimo de significación. Es decir, consiste en la atribución de significados a determinados símbolos.

2. Conceptual: Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos"¹¹, partiendo de ello, podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones. Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño/a adquiere el significado genérico de la palabra "pelota" , ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural

¹¹ Ausubel; 1983:61



"pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños/as aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños/as. El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño/a amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño/a podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

3. **Proposicional:** Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. Tiene lugar a partir del momento en que el niño/a relaciona el nuevo concepto con los ya existentes. "Las proposiciones son dos o más conceptos ligados en una unidad semántica..."¹² por ejemplo, la luna es un satélite de la tierra. Por lo tanto este tipo de aprendizaje sólo es posible a través de la asimilación. Dicha asimilación puede integrarse mediante uno de los siguientes procesos:

¹² Novak, 1985.



- **Por diferenciación progresiva.** Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno/a ya conocía. Por ejemplo, el alumno/a conoce el concepto de triángulo y al conocer su clasificación puede afirmar: "Los triángulos pueden ser isósceles, equiláteros o escalenos".
- **Por reconciliación integradora.** Cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno/a ya conocía. Por ejemplo, el alumno/a conoce los perros, los gatos, las ballenas, los conejos y al conocer el concepto de "mamífero" puede afirmar: "Los perros, los gatos, las ballenas y los conejos son mamíferos".
- **Por combinación.** Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos. Por ejemplo, el alumno/a conoce los conceptos de rombo y cuadrado y es capaz de identificar que: "El rombo tiene cuatro lados, como el cuadrado".



CARACTERÍSTICAS Y VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

• CARACTERÍSTICAS.

David P. Ausubel recalca la expresión Aprendizaje Significativo para contrastarla con el Aprendizaje Memorístico o mecánico. Así, afirma que las características del Aprendizaje Significativo son:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno/a.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno/a por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior, es producto de una implicación afectiva del alumno/a, es decir, el alumno/a quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.
- La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de



manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

A diferencia del Aprendizaje Significativo, el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno/a.
- El alumno/a no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- El alumno/a no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

- **VENTAJAS.**

El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el Aprendizaje Memorístico:

- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno/a mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.



- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar claramente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es guardada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Es activo, pues depende de la asimilación deliberada, de las actividades de aprendizaje, por parte del alumno/a.
- Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno/a (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorístico y significativo son los extremos de un continuo, en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes. Muchas veces, aprendemos algo en forma memorista y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros; o lo contrario, podemos comprender en términos generales el significado de un concepto, pero no somos capaces de recordar su definición o su clasificación.



REQUISITOS PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario que se cumplan tres condiciones:

1. Significatividad lógica del material: El material que presenta el educador/a al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
2. Significatividad psicológica del material: Que el alumno/a conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario, se le olvidará todo en poco tiempo.
3. Actitud favorable del alumno/a: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno/a no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el educador/a sólo puede influir a través de la motivación.



APLICACIONES PEDAGÓGICAS.

- El educador/a debe conocer los conocimientos previos del alumno/a, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno/a ayuda a la hora de planear.
- Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido, sino la forma en que se presenta a los alumnos/as.
- Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno/a se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno/a se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.

El educador/a siempre debe utilizar ejemplos, también puede hacerlo por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y CREATIVIDAD.

En un inicio, los conceptos de educación y creatividad juntos, pueden parecer incompatibles, puesto que en un contexto



social tradicional, la educación implica normatividad, disciplina, método, lógica, lo cual, aparentemente, se contradice con la creatividad que en el mismo contexto podría ser un sinónimo de juego y peor aún, el juego donde la irresponsabilidad implica una negativa marcada y percibida por los educadores tradicionales. Esta concepción forma parte de los paradigmas en educación que poco se han ido transformando.

El concepto de creatividad, en la actualidad, se mantiene marginado, por una serie de preconceptos y concepciones falsas, que conducen a creer que sólo se manifiesta en ciertas personas excepcionalmente diferentes, y por supuesto, en los currículos escolares la creatividad es una especie de asignatura de corte informal, que no requiere de ningún tipo de acreditación.

El aprendizaje significativo, es un tipo de aprendizaje que puede ocurrir en el salón de clases. No obstante, la enseñanza en el salón de clases está organizada por prioridades con base en el aprendizaje por recepción y repetición, que aunque no es excluyente el aprendizaje de tipo significativo, nos conduce a que el conocimiento, plasmado en programas donde los contenidos declarativos resultan sobrevalorados en relación con los contenidos



procedimentales y los actitudinales, se le presente a un alumno como grandes volúmenes de material de estudio. Lo anterior, se contradice con el hecho real que los docentes no solo enseñamos contenidos declarativos en el pizarrón con lecturas y elaboración de tareas por transcripción de conceptos e imágenes, aunque así lo parezca, sino que también enseñamos con nuestra forma de ver la vida, nuestra actitudes y valores; de igual manera, nuestros alumnos aprenden en el salón de clase.

El aprendizaje significativo implica, que los niños/as se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender. Tales cualidades en los aprendices, son elementos básicos para desarrollar sus propios procesos de elaboración de significados nuevos, en el sentido que el alumno seleccione, organice y transforme la información que recibe de diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos. Así, aprender un contenido quiere decir que el alumno le atribuye un significado, construye una representación mental, corporal y emocional, a través de imágenes, proposiciones verbales o escritas, expresión plástica, corporal o musical, como se propone en las técnicas de creatividad, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental, como marco explicativo



de dicho conocimiento.

En ese contexto, el alumno/a es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje, él es quien reconstruye los saberes de su grupo cultural y puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre, inventa, lee, escucha y expresa sus propias representaciones mentales a través de diversas manifestaciones intelectuales.

Aunque el aprendizaje escolar tiene un carácter individual y endógeno, también se sitúa así mismo en el plano de actividad social y la experiencia compartida, esto significa que el estudiante no construye el conocimiento en solitario, sino gracias a la reflexión de los otros en un momento y contexto cultural particular. En el ámbito de la institución educativa, esos “otros” son de manera sobresaliente, el docente y los compañeros de aula. En este sentido, los docentes tenemos una responsabilidad preponderante, no sólo como facilitadores del aprendizaje, sino como mediadores del encuentro de nuestros alumnos con el conocimiento, en el sentido de orientar y guiar sus procesos de aprendizaje, proporcionándoles una ayuda ajustada y pertinente a su nivel de competencia.

Esto conduce a los educadores/as a tener una actitud



reflexiva con nuestros quehaceres educativos, nos responsabiliza en conocer no sólo las diversas formas que tienen los alumnos/as de acercarse al conocimiento, sino de qué manera nosotros permitimos, orientamos y guiamos el encuentro del alumno con el conocimiento.

En consecuencia, se busca que los procesos de formación docente, abarquen los planos conceptual, reflexivo y práctico, es decir, de forma integral y multidimensional. Entendemos que el fenómeno educativo es complejo y multideterminado, puede explicarse e intervenir desde otras ciencias humanas, sociales y educativas; es aquí donde entra la posibilidad de entender y aprender los procesos creativos, los cuales nos sirvan de contexto en la elaboración de estrategias de enseñanza y facilitación de aprendizajes. Estrategias en donde se tome en cuenta las habilidades de los alumnos/as, su nivel de desarrollo cognitivo, sus conocimientos previos, su propio ritmo y estilo de aprendizaje, en la reconstrucción de los conocimientos, para que la enseñanza tome una dimensión integral y significativa no solo en el ámbito escolar, sino también en la vida personal y profesional de los alumnos/as.

Ahora bien, lo antes expuesto, no solo justifica la posibilidad de una nueva forma de enseñanza y orientación del



aprendizaje como un marco teórico, sino por el contrario sugiere la implementación de las técnicas para el desarrollo creativo, con un sentido educativo. Sin embargo, resulta difícil, puesto que hemos crecido en un ámbito socio-cultural en donde el conocimiento y la expresión de nuestras potencialidades, no se permite y, lo más importante aún, no nos hemos dado la oportunidad de ver más allá de ese ámbito conocido y confortable en donde muchos hemos transitado.



CAPITULO III

JUEGO Y ARTE





IMPORTANCIA DEL JUEGO.

Sabemos que los niños/as necesitan jugar, más aún, somos conscientes de que en ciertas fases de su evolución, el juego constituye el contenido principal de sus vidas. Hablamos del niño/a pequeño/a, como el niño/a que juega y de la primera infancia como la edad del juego.

El juego constituye para el niño/a, un lenguaje adecuado para la expresión de sus fantasías, de sus conflictos, de sus sentimientos, de su modo de captar y transformar la realidad; sirve para abordar situaciones conflictivas no toleradas, situaciones que el sujeto transforma para convertirlas en adecuadas para él. Además, el niño/a a través del juego, aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea. Aparte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material de juego y en su propia actividad. El juego ofrece a los niños/as la posibilidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado. Actúan de acuerdo con sus necesidades; se realizan a sí mismo; tienen ocasión de ser ellos mismos.

Durante el juego, el niño/a encuentra situaciones apropiadas para ejercitar su poder, expresar su dominio y manifestar su



capacidad de transformar un mundo real, experimentar un sentimiento de asombro gozoso ante el descubrimiento de lo nuevo y de sus posibilidades de invención. Esto representa una situación necesaria aunque no suficiente para la gestación y consolidación de un sentimiento de seguridad, matriz del proceso de la conquista de la propia identidad. La conducta activa que el niño/a pueda desarrollar durante el juego, le hará experimentar también un sentimiento de plenitud gozosa, nacido de la confianza en sus propias posibilidades conductuales, asumirse con un rol protagónico en la compleja trama de las relaciones interpersonales, aceptar las propias limitaciones y resignarse ante lo imposible, para superar la engañosa trampa fantasmática que nace al quedar encerrado en un mundo imaginario.

No se debe subestimar el valor de las experiencias lúdicas para la formación de la personalidad, pues todo lo que los niños aprendan en este sentido por medio del juego, igual que los conocimientos y las habilidades que por él adquieren, luego lo transfieren a la vida. Tanto sus comportamientos como sus juegos van poniendo de manifiesto sus capacidades e inclinaciones, hasta llegar a exteriorizar su particular modo de reaccionar ante el mundo y aquellas inclinaciones que, mucho más adelante, señalarían algunos rasgos de su futura vocación.



De la relación dialéctica sujeto-objeto, que se puede desarrollar durante el juego, nace en el ser humano la posibilidad de transformar la realidad y de crearla; transformaciones y creaciones que se hallan subordinadas al desarrollo cognitivo y a la capacidad creadora de cada sujeto.

Durante el juego, el sujeto puede crear ante situaciones imprevisibles y nuevas, conductas que se gestan a partir tanto de sus posibilidades estructurales como de su historia personal y su dinámica afectiva. La crea por estimar que lo conducen al éxito y una vez efectivizadas pasan a formar parte de él.

Así las conductas lúdicas satisfacen las necesidades de sentir, de dominar y transformar la realidad de acuerdo con sus propios deseos. El juego se constituye en el elemento mediador de comunicación. Compromete al cuerpo como eje, evolucionando hacia la relación del cuerpo con el objeto y hacia el otro, culmina en su evolución con el juego de reglas como un espacio entre lo externo y lo interno.

El juego es ámbito de verdad, ya que primero funciona como escenario del mundo interno, que articulado desde sus significaciones opera como espacio de lo verdadero para el



sujeto. Este juego evoluciona hacia la inclusión de las condiciones de la realidad y es esto, lo que va dando el acceso al conocimiento de la verdad, definible en términos de operatividad.

El juego es para el hombre el camino de transformación de la alienación interna y externa, desde la recuperación de la verdadera articulación entre la necesidad y la satisfacción.

El contenido del juego expresa un nivel de desarrollo instintivo, así como también un nivel de organización de las estructuras cognitivas (de pensamiento). El juego que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena.

El niño/a se va involucrando en juegos cada vez más complejos, de acuerdo a sus adquisiciones, seguirán ejercitando las anteriores, más simples (aun cuando puedan implicarse en juegos más complicados) si esa repetición les resulta más accesible y agradable. Una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que le resulta fácil y placentero.

VALOR DEL JUEGO EN LA NIÑEZ.

- 1 El juego es el lenguaje principal de los niños/as; éstos



se comunican con el mundo a través del juego.

- 2 El juego de los niños/as siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- 3 El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños/as; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- 4 El juego de los niños/as refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- 5 A través del juego, los niños/as se enfrentan con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- 6 El juego estimula todos los sentidos.
- 7 El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- 8 El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y entretenidas.
- 9 El juego es divertido, y los niños/as tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo

EL JUEGO FACILITA EL DESARROLLO DE:

- 1 Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- 2 Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- 3 Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir



reglas, esperar turnos.

4 Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.

5 Inteligencia emocional: auto-estima, compartir sentimientos con otros.

EL JUEGO FACILITA EL APRENDIZAJE SOBRE:

- 1 Su cuerpo: habilidades, limitaciones.
- 2 Su personalidad: intereses, preferencias.
- 3 Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños/as.
- 4 El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- 5 La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.
- 6 Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- 7 Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
- 8 Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.



AYUDANDO A LOS NIÑOS/AS A DESARROLLARSE Y APRENDER A TRAVÉS DEL JUEGO.

1. El área de juego debe ser segura y supervisada, debe estar relativamente limpia y organizada, además debe ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio.
2. Al escoger juguetes, el adulto debe leer las instrucciones y tomar precauciones de seguridad.
3. Los niños/as que juegan con adultos desarrollan más su creatividad.
4. El educador/a debe observar a los niños/as para descubrir sus habilidades y preferencias.
5. Es preferible dejar que los niños/as dirijan la actividad de juego; debido a que educador o adulto puede añadir complejidad.
6. Hay muchas maneras de usar el mismo juguete; el educador puede estimular la creatividad.
7. Ofrecer reconocimiento y felicitación cuando los niños/as hablan, comparten, ayudan, piden ayuda, aceptan ayuda, tratan a los juguetes con cuidado, usan su imaginación, demuestran paciencia y persistencia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, recogen los juguetes, usan buenos modales, o demuestran destrezas artísticas, atléticas, mecánicas o de



razonamiento.

8. Describir en voz alta el juego de los niños/as, demostrando atención e interés, enseñando conceptos, y dando ejemplo de cómo usar el lenguaje.
9. Imitar el juego apropiado de sus niños/as, demostrando aprobación, implicación, y dando ejemplo de cómo imitar y compartir con otros.
10. Reflejar el habla apropiada de los niños/as durante el juego, demostrando que escuchamos, aceptamos y comprendemos lo que dicen, y ayudándoles a desarrollar sus destrezas de comunicación.
11. Dar reconocimiento a las conductas apropiadas de los niños/as durante el juego, dejándoles saber lo que nos gusta, ayudando a fomentar una buena relación entre ellos, y causando que se repitan con más frecuencia.
12. Ignorar las conductas inapropiadas de los niños/as durante el juego (a menos que sean peligrosas o destructivas), estamos reduciendo la frecuencia de estas conductas.
13. Ofrecer estructura y orden durante el juego, facilitando una sensación de seguridad en los niños/as.
14. Establecer límites, enseñándoles a los niños/as lo que es aceptable y lo que no lo es.
15. Hacerles preguntas a los niños/as durante el juego, sin convertirlo en un interrogatorio.



16. Observar el juego de los niños/as para ver indicadores de dificultad o necesidad de ayuda profesional (por ejemplo, evaluación pediátrica o psicológica).
17. Ver si el juego de los niños/as parece inmaduro para su edad.
18. Ver si el juego de los niños/as parece atascado, repitiendo lo mismo una y otra vez durante mucho tiempo.
19. Ver si el juego de los niños/as parece haber regresado a una etapa más atrasada.
20. Ver si los niños/as son capaces de mantener la atención y enfocar la concentración.
21. Ver cómo los niños/as expresan sus emociones durante el juego.
22. Ver cómo el niño/a se conduce cuando juega con otras personas.

Son muchas las diferentes maneras de ver el juego. Uno puede estudiar la forma en que los niños/as juegan en diferentes edades, las diferentes formas que asume el juego, o aquello que efectivamente se está aprendiendo en las diversas actividades de juego. También se puede examinar el juego desde la perspectiva del desarrollo y la forma en que afecta a los niños/as en términos de su desarrollo social, emocional, cognoscitivo y físico.



El cerebro se desarrolla rápidamente en los primeros años de vida de los niños/as. El crecimiento cognoscitivo avanza muy rápidamente desde el nacimiento hasta la edad de 5 años, y el juego es un elemento importante de esa etapa.

FUNCIONES DEL JUEGO.

Entendemos por funciones del juego, aquellos ejercicios o actividades vitales que él mismo promueve. Forma parte de la naturaleza intrínseca del juego, la sensación continua de exploración y descubrimiento.

El juego es:

1. Descubrimiento.
2. Desarrollo de la inteligencia.
3. Despliegue motor.
4. Encuentro con los valores.
5. Convivencia con otros.
6. Manifestación de emociones.
7. Motivo de permanente interés.
8. Adaptación a la realidad.
9. Frustración, y por tanto, crecimiento.
10. Reflejo de la sociedad.
11. Establecimiento de vínculos con personas, cosas,



situaciones, etc.

12. Aprendizaje.
13. Factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
14. Factor de acción continuada sobre el equilibrio psicosomático. Es decir que es autorregulador, un equilibrante de las tensiones y/o presiones que sufre el individuo frente al medio.
15. Medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
16. El juego estimula en la vida del individuo una altísima acción religante. Conecta, liga o une escenas con otras escenas vividas, de su propia historia y de la historia de su comunidad.
17. El juego posibilita una catarsis (limpieza) elaborativa inmediata. Sólo el juego, permite convertir lo siniestro en fantástico dentro de un clima de disfrute.
18. Estimula la expulsión del conflicto y abre así nuevos espacios internos para el conocer y el comprender.
19. El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
20. El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.



EL JUEGO A TRAVÉS DE LAS ETAPAS DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS.

0 -1 año: Estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes.

1-3 años: Movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo.

3-5 años: Arte, construcción, juego con otros niños o adultos.

6-12 años: Juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independiente, colaborativo, y competitivo.

El siguiente cuadro explica, más detalladamente, el desarrollo del juego de acuerdo a cada edad. (Cuadro 1)

(Cuadro 1) FUENTE: Internet.

CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DEL JUEGO	
EDAD	JUEGO
0-4 meses	Las conductas lúdicas están presentes desde el momento de nacimiento. En este momento, se caracteriza por los ejercicios reflejos que expresan el montaje hereditario. Va actuando por simple placer funcional.



	El interés está centrado en las manos y luego el antebrazos.
4-8 meses	Los juegos corporales le dan placer, juegan mano con mano y pie con pie. Se lleva los pies a la boca. Entre los 6-9 meses se interesa por objetos grandes.
8-12 meses	La acción del sujeto sobre los objetos es comprendido como resultado de esta actividad. Al "comprender" el resultado de la acción busca repetirlo. Por el simple placer de producir el fenómeno presente. Al placer funcional se le agrega ahora el "ser causa" de los resultados de sus acciones. Va adquiriendo un conocimiento práctico del objeto. Le divierten los juegos de aparecer – desaparecer. Entre los 9-12 si interesan por objetos más pequeños como ser una hormiguita.
12-18 meses	El niño aplica intencionalmente y sistemáticamente esquemas (succión, prehensión,...) coordinados ya conocidos a objetos nuevos y realiza verdaderas combinaciones lúdicas.
19-24 mese	Comienzo del juego simbólico, en el cual una situación se representa sin relación directa con el objeto que utiliza como instrumento, ya que éste

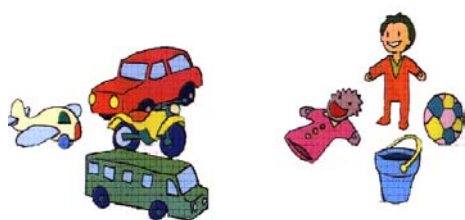


	<p>sólo sirve de soporte para evocar lo ausente.</p> <p>Un ejemplo es el juego de la imitación diferida (sin que este presente el modelo, jugar a la mamá, al doctor, etc.)</p>
2-3 años	<p>Juega hacer dormir a la muñeca, al oso, etc.</p> <p>Toma una cajita y la desplaza sobre la mesa haciendo el ruido de un auto.</p>
	JUEGOS REGLADOS
3-4 años	<p>El niño parte de combinaciones simples que van desde la transposición de escenas reales parciales a desarrollos cada vez más extendidos, hasta llegar a la construcción de verdaderas escenas complejas enteras.</p> <p>Se produce también la invención de seres imaginarios.</p> <p>Combinaciones compensadoras: El niño/a intenta en estos comportamientos lúdicos corregir la realidad.</p> <p>Combinaciones liquidadoras: El niño/a realiza en este tipo de juegos lo que no se atrevería a hacer en la realidad.</p> <p>Combinaciones simbólicas anticipadoras: El niño/a trata de aceptar una indicación, un consejo, una orden, anticipando las consecuencias que</p>

	sobrevendrían en caso de desobediencia.
4-5 años	Los niños intentan copear la realidad con exactitud.
6-7 años	Juegos de regla arbitraria. Juego de reglas como la rayuela, el ladrón y policía; que se trasmite socialmente de niño en niño. Juegos sociales.
9 años	Juegos de competencia.
10 años	Juego tradicionales.

EL JUGUETE Y EL DESARROLLO FÍSICO Y PSÍQUICO DEL NIÑO Y LA NIÑA.

Siempre que se comienza a tratar sobre las particularidades del juguete y sus efectos y relaciones con el desarrollo de los niños/as, invariablemente se correlacionan con la significación del juego, pues en dependencia de la misma es que generalmente se concibe la elaboración de dichos objetos. Así, por ejemplo, J. Piaget establece una clasificación de los juegos que es ampliamente conocida, que se manifiesta en la





primera infancia de tres modos: “juego-ejercicio, juego-simbólico, juego-reglado.”¹³

Juego-Ejercicio: Corresponde a la necesidad de acción automática. Son los primeros juegos que se refieren al propio cuerpo (juntar y separar las manos, coger y dejar el propio pie, etc.) Poco a poco se van incluyendo todos los objetos posibles, ejemplo: meter y sacar repetidamente un palo en un aro.

Juego-Simbólico: Está presente la ficción. Depende la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida, por una supuesta. Las primeras acciones simbólicas se originan aproximadamente a la mitad del segundo año. Cualquier objeto puede ser utilizado como símbolo.

Juego-Reglado: Supone la subordinación común a una ley que está sujeta a todos, se realiza con mayor frecuencia desde los 7 a 8 años. El niño/a es capaz de establecer un contacto social.

Sobre la base de esta clasificación de los juegos, se organiza un referente a los juguetes, que tienen funciones educativas y patrones de acción, estrechamente relacionados con el

¹³ Piaget, J. “Psicología de las edades”



desarrollo de los juegos a que se refieren, y que se materializan en tipos determinados de objetos que se supone gozan de estas propiedades. De esta manera, el juguete aparece como algo sin significación en sí mismo como objeto de la realidad, y sus efectos sobre el desarrollo físico y psíquico se valoran solamente en sentido de lo que proporciona el juego como tal. Esto, que en cierta medida es aceptable, limita, sin embargo, conocer verdaderamente las posibilidades del juguete para el desarrollo de los niños y niñas, pues solamente lo concreta a la situación del juego. Y si bien esta es la actividad más importante del niño/a de edad preescolar, no es el único tipo de actividad que estos realizan, y en la cual, el juguete, como objeto de la realidad, también ejerce una acción estimulante sobre los distintos procesos y propiedades psíquicas, aunque no estén inmersos dentro de una actividad de juego propiamente dicha.

De esta manera, la finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa de los niños/as, posibilitando así que los más diversos procesos y cualidades psíquicas, así como las destrezas motrices, se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que este fundamentalmente promueve en cada acción psíquica o física. Se debe enfatizar el aspecto "fundamental" que cada tipo de juguete potencia, para destacar que en un mismo



objeto-juguete están asentadas no solo la acción psíquica que constituyen su función principal, sino también otras sobre las que igualmente ejerce un efecto, aunque no sea tan destacado en algunos casos. En el caso de la pelota por ejemplo, se supone que su principal dirección sea activar la actividad motora gruesa y los movimientos finos de la mano para el agarre, también actúa sobre la percepción de la forma, la sensibilidad táctil, la discriminación visual, entre otras propiedades. Ello evita considerar a un tipo de juguete exclusivo para una determinada particularidad del desarrollo, sino que abarca un amplio rango de posibilidades de estimulación.

Un fin principal del juguete lo es también el ofrecer al niño/a la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades adquiridas en las sucesivas fases de su desarrollo normal, en particular en la etapa infantil en la que el juego es la actividad fundamental y parte consustancial del medio en el cual se educan, constituyendo el instrumento básico de su proceso educativo.

EL JUGUETE Y LA FORMACIÓN DE LA PERSONALIDAD.

Si el juguete reviste tal importancia a los fines del desarrollo físico y psíquico del niño y la niña, es obvio que su



elaboración debe relacionarse estrechamente con las sucesivas etapas de la formación de su personalidad, que en cada período plantea necesidades y motivos particulares, los cuales es necesario conocer bien para saber a dónde dirigir la estimulación. En este sentido se da una correlación entre el uso que el niño/a dan al juguete y las particularidades del desarrollo de la personalidad en el período. Así, un buen juguete puede servir en las sucesivas etapas de la vida, sin necesidad de estar creando nuevos y más variados juguetes, pues lo que cambia es la manera como los niños/as los utilizan en las diferentes edades. Un mismo objeto-juguete puede usarse durante mucho tiempo, pero irlo haciendo cada vez más complicado, de tal modo que implique una continua estimulación, nuevos elementos que obligan al niño y la niña a hacer un ejercicio mayor de su imaginación y originalidad. Al insertar el juguete en una actividad de juego cada vez más compleja, el mismo objeto requiere de nuevas acciones psíquicas, esto permite que mantenga su nivel de estimulación, continúe ejerciendo un efecto sobre los procesos y propiedades psíquicas, y actúe sucesivamente en las distintas fases del desarrollo de su personalidad. Pongamos un ejemplo referido al juego de cubos (bloques), tan usado en la estimulación del desarrollo sensorial:





1. El lactante generalmente lo que hace, es tomar las piezas, las tira, las golpea entre sí.
2. Al gatear lleva las piezas de un lugar a otro, las vacía y llena en un recipiente.
3. El niño/a hasta los dos años rara vez construye una forma definida, pero logra hacer construcciones simples, como una fila o una torre sencilla.
4. El niño/a hasta los tres años ya hace verdaderas construcciones: torres complejas, puentes, trenes, barreras, entre otras.
5. Los mayores de cuatro años insertan su construcción en un juego, se interesan por darle un nombre a su construcción, y suelen añadirle un argumento a la misma, que forma parte de su representación.
6. A partir de los 5-6 años usan las piezas y construcciones de manera libre, asignándoles propiedades de los más disímiles objetos, a los cuales representan.

Como se observa, el juego de bloques utilizado ha sido el mismo todo el tiempo, pero ha variado su forma de utilización en la medida en que se ha producido el devenir evolutivo del pequeño y se ha ido dando una transformación en sus



procesos psíquicos, esto está también muy relacionado con los distintos períodos de la formación de su personalidad, que hace cambiar las necesidades y motivos, y consecuentemente, las acciones, los intereses y las formas del comportamiento.

De esta manera, el uso del juguete mantiene una correspondencia con el surgimiento y subordinación progresiva de los motivos, que constituyen uno de los componentes básicos en el desarrollo de la personalidad en las primeras edades. Pero además, cuando el niño o la niña utilizan un juguete, experimentan vivencias positivas o negativas relacionadas con el éxito o el fracaso de sus acciones con el mismo, lo que ejerce un efecto en sus emociones y sentimientos, en la esfera afectivo-motivacional.

Tal necesidad afectiva, de poder establecer una relación emocional con los objetos del mundo que le rodea, que se materializan entre otros en los juguetes, determina que cuando los niños o niñas no tienen posibilidades de establecer este contacto afectivo con tales objetos, por carecer de ellos, sustituyen los más disímiles y le dan categoría de juguetes: una botella se transforma en una muñeca, un pedazo de madera se convierte en un barco, una escoba se vuelve un caballo. Esta sustitución, que también



tiene una explicación en el plano intelectual y que es un componente importante en el juego, tiene además una implicación afectiva muy importante, y va a tener efectos considerables en la formación del niño y niña como personas.

Por esto, es muy importante que los juguetes se adapten a los distintos niveles de edad y a los intereses infantiles. Por lo general se presta atención al desarrollo del juego, mientras que la naturaleza de los objetos que intervienen en dicho juego recibe una consideración secundaria. Sin embargo, el niño y la niña conciben invariablemente al juguete desde el punto de vista utilitario, para que le sirvan en el juego, y cuantos más usos puedan concebirles, más los preferirán y durante más tiempo les interesarán.

El mejor juguete es aquel que más se corresponda con el desarrollo psíquico y físico del niño y la niña, y el que de mejor manera satisfaga las necesidades y motivos que caracterizan su personalidad en formación. Por esto es indispensable, un conocimiento profundo de las particularidades del desarrollo infantil para crear juguetes verdaderamente promotores de este desarrollo.

Si bien es cierto que deben concebirse los juguetes en relación con la edad, y por lo tanto, adaptarse al estado



actual del desarrollo de los pequeños/as, es importante también relacionarlos con algunos que se adelanten en algo a sus posibilidades, para que incidan en su zona de desarrollo potencial, les sirvan de estímulo para alcanzar un nivel de desarrollo posterior. Este concepto, que tiene una significación particular dentro del proceso de enseñanza, la tiene a su vez en la utilización del juguete como medio de desarrollo del niño/a.

Por su propio devenir evolutivo, el niño/a han de encontrar nuevas formas de acción en los mismos objetos y juguetes, pero el adulto ha de elaborar algunos que les obligan a utilizar recursos físicos y mentales de sus potencialidades. No es de olvidar que ningún objeto por sí mismo, enseña a los niños y niñas a actuar, se requiere el concurso del adulto que es el que los pone en contacto con este mundo de los objetos, y les enseña las formas de actuación históricamente concebidas para estos objetos. En el caso que nos ocupa es bueno recordar que el juguete no enseña a jugar, al igual que un objeto cualquiera no demuestra por sí mismo su función, es necesaria una actividad conjunta del niño y el adulto para que, en el propio proceso de su acción, el pequeño asimile las relaciones y funciones que están impresas en la estructura del objeto. En esta actividad conjunta, el adulto, al ubicar algunos juguetes que se adelantan un poco al nivel



actual de desarrollo del niño y la niña, estimula sus zonas de desarrollo próximo o potencial, y se da como resultado un mayor nivel de desarrollo. Luego los niño/as aplicarán por sí mismos los conocimientos adquiridos, generalizarán relaciones, y descubrirán por su propia acción nuevos medios y formas de actuación con los juguetes, en un ininterrumpido proceso de crecimiento y desarrollo.

Hemos mencionado todas las ventajas que tiene el juego, sin embargo, desde el sistema escolar se está presionando al niño/a para que cada vez, a más temprana edad, entre a una educación formal en la que el juego tiene escasa participación. Se minimiza el potencial del juego en el aprendizaje y se está olvidando la importancia del juego en el desarrollo emocional y afectivo de los niños/as.

Un niño/a que juega, es un niño/a que ama la vida, que entiende y tolera situaciones difíciles, que ama a quienes le rodea, es un niño/a que sonríe y es feliz.

El juego es un derecho que tiene todo niño/a y una oportunidad que tenemos los adultos de pasar un buen rato y de aprender de esa capacidad que tienen ellos de disfrutar y admirarse con las cosas simples. El juego, para un niño, es algo muy serio.



Al comparar, el juego con el arte son muchos los elementos que intervienen para llegar a una conclusión concreta. Pero ¿qué es lo que asemeja al juego y al arte? ¿Qué es lo que hace posible jugar y crear? Al artista también le gusta apoyar lo que imagina, en objetos y circunstancias de la vida real, visibles y tangibles.

Jugar es común a todos los seres humanos, pero no, el ser artistas. La creatividad artística está potencialmente latente en todo ser humano, pero no, en todos se desarrolla, debido a cuestiones muy diversas, como son la inquietud personal o condicionamiento cultural. La actividad artística será elegida por cada persona, conforme a una causa determinada.

IMPORTANCIA DEL ARTE.

El arte es “esencialmente, una afirmación, una expresión sensible, un grito a la sensibilidad, una llamada imperiosa que penetra por los sentidos invade la inteligencia, y resuena fuerte y dulcemente en el corazón.”¹⁴ Este concepto es muy amplio y nos abre muchas posibilidades, ya que casi todo lo que hacemos puede ser clasificado como arte.

¹⁴ El arte de hoy y ayer. , 1971,pág. 12



La educación artística, como parte esencial del proceso educativo, puede ser muy bien la que responda por la diferencia que existe entre un ser humano creador y sensible y otro que no tenga capacidad para aplicar sus conocimientos, que no disponga de recursos espirituales y que encuentre dificultades en sus relaciones con el ambiente. En un sistema educacional bien equilibrado se acentúa la importancia del desarrollo integral de cada individuo, con el fin de que su capacidad creadora potencial pueda perfeccionarse.

Para el niño/a el arte es primordialmente, un medio de expresión. Es para ellos, un lenguaje del pensamiento. El niño/a ve el mundo de forma diferente y, a medida que crece, su expresión cambia. De ahí la importancia del arte en nuestras vidas y por ende, en la de los pequeños.

El arte es aquello que les permite expresarse. Cuantos más pequeños son, más libres son de expresarse sin ningún tipo de condicionamiento. Una de las mejores maneras de estimular el desarrollo y aprendizaje de los niños/as es mediante las artes. Todo niño/a es un artista innato, y las artes son instrumentos divertidos para ejercitar las destrezas mentales importantes para su desempeño escolar. Las artes son un medio de comunicación tan o más efectivo que las



palabras para algunos niños/as, sobre todo cuando su lenguaje no está desarrollado. Además, las artes facilitan la expresión de sus pensamientos y sentimientos, y les permite manifestar su creatividad.

Enseñar arte en la escuela, es alfabetizar estéticamente. Es desarrollar la competencia estético expresivo con tiempo, paciencia y trabajo sistemático, integrando conceptos, haceres y actitudes que permitan producir y comprender mensajes estéticos desde diferentes lenguajes artísticos, como un modo de posibilitar un desarrollo más integral.

FORMAS DE ARTE.

Existen diferentes formas de artes, una de ellas son las artes plásticas en las que se incluyen el dibujo, la pintura, el modelado, la escultura. Aparte de enseñarles sobre colores, formas, texturas y los conceptos de causa y efecto, éstas favorecen la representación de sus experiencias, la descarga de emociones, y el desarrollo de las destrezas motoras finas y de coordinación viso-motriz. La expresión artística de los niños/as cambia según crecen física, mental y emocionalmente.



Es importante que tengamos materiales de arte, tales como: papel, crayones, pinturas y plastilina al alcance de los niños/as. Debemos compartir ratos creando proyectos de arte, visitando los fascinantes museos que tenemos cerca.

Otra forma de arte es la música que ofrece maneras poderosísimas de estimular el desarrollo y aprendizaje de los niños/as. Si bien algunos niños/as poseen talentos musicales extraordinarios, los beneficios educativos y recreativos de la música se extienden a todos los niños. En mayor o menor grado, todo niño/a es un músico, cantante y danzante innato.

La expresión musical de los niños/as cambia según crecen física, mental y emocionalmente. La música constituye un medio de comunicación tan o más efectivo que las palabras, para algunos niños, especialmente si su lenguaje no está desarrollado. Además, la música facilita la expresión de sus pensamientos y sentimientos, y les permite manifestar su creatividad, desde pequeños y a lo largo de sus vidas.

- **DIBUJO:**

Hay dos cosas con las que los niños disfrutan: jugar y pintar. Si les damos, una hoja en blanco y material de pintura (colores, ceras...) pueden estar distraídos durante largo rato.



¿Por qué algo tan aparentemente insignificante puede llegar a ser una actividad esencial en la vida del niño? Porque es a través del dibujo y del juego donde comunican y expresan cómo son, sus pensamientos, sus sentimientos y donde establecen contacto con la realidad y el ambiente que les rodea. El escaso dominio que los niños/as poseen sobre el lenguaje, les dificulta la comunicación de sus pensamientos, pero esta dificultad les lleva a explorar nuevos modos de comunicación.

Las vías alternativas que podemos fomentar en los niños/as para que expresen sus emociones pueden ser diversas, pudiendo resaltar todas aquellas tareas que requieran habilidades artísticas, tales como pintar con colores, con ceras, recortar dibujos, pegar, etc. Enseñarles actividades en las que tengan que desarrollar su creatividad es una tarea recomendable. Fomentándoles a realizar tareas artísticas les estamos enseñando a expresar y a comunicar los pensamientos y sentimientos que llevan dentro. Lo importante no es qué expresan a través de sus dibujos, sino, es el mero hecho de plasmar sus estados internos donde radica la importancia de los dibujos. Brindándoles la oportunidad de comunicarse a través de los dibujos y de las distintas tareas artísticas enseñamos a los niños/as a exteriorizar sus emociones internas, permitiéndoles que



expresen y disfruten libremente.

Además de ser un medio expresivo, se considera que a partir de actividades artísticas, el niño aprende a conocer y a manejar sus gestos, el espacio, las formas y los colores, agudiza el sentido de la observación y la aptitud para esquematizar. Por lo que el grado de perfección del dibujo de imitación o copiado sería el testimonio de su nivel de madurez y puede constituir una medida en su nivel de desarrollo.

La importancia del dibujo en la vida de los niños/as y su gran utilidad como medio de expresión, ha hecho que su estudio sea de vital importancia. Son muchos los psicólogos que emplean el dibujo como instrumento de evaluación de la personalidad, sobre todo cuando trabajan con niños/as, ya que ofrece un conjunto de información que permite estimar los aspectos de su personalidad que le orientarán hacia el proceso de diagnóstico.

Los dibujos proyectivos son realmente una ayuda, ya que a través de ellos el sujeto proyecta de modo general o específico, aspectos relevantes de su personalidad, de sus proyecciones y la visión de sí mismo y del mundo que le rodea.



• MÚSICA:

Los estudios señalan, que el escuchar y tocar música, tanto como el canto y el baile, con o sin instrumentos musicales, son elementos divertidos para ejercitar destrezas mentales importantes para su desempeño escolar.

A continuación algunos beneficios de la música para la formación infantil:

1. Estimula todas las áreas del desarrollo, intelectual, social y emocional, motor, y de lenguaje de los niños/as.
2. Introduce a los niños/as a los sonidos y a los significados de las palabras.
3. Brinda una oportunidad para que los niños/as se relacionen con otros alegremente.
4. Alimenta la imaginación y la creatividad infantil.
5. Fortalece el vínculo con las raíces familiares y culturales del niño.

Aparte de enseñarles acerca de escuchar y apreciar melodías y ritmos, la música favorece el cultivo de la memoria, la representación de acontecimientos, la descarga de emociones, y el desarrollo de las destrezas motoras. Los niños/as se benefician manifestando sus experiencias,



positivas y negativas, pasadas y anticipadas, por medio de la música.

- **ORIGAMI O PAPIROFLEXIA.**

HISTORIA.

La **papiroflexia** conocida en el resto del mundo como **origami** deriva del japonés **ori**, que significa doblar, y de **kami**, que quiere decir papel. Llegó a Japón en el año 600 d. de C. procedente de China, donde ya había sido descubierto siete siglos antes y dos siglos más tarde ya se plegaba en distintas formas, como ornamento en las ceremonias religiosas.

La papiroflexia era un pasatiempo popular para los niños/as durante el siglo XVII. A mitad de ese siglo ya aparecen las primeras noticias referentes a adultos apasionados por este juego. Después de la segunda guerra mundial la papiroflexia se extendió ampliamente por Occidente.

Es la técnica de doblar y desdoblar papel, con suma paciencia y sin prisas, con el objeto de que las figuras obtenidas, tengan una semejanza más o menos remota con la realidad, partiendo generalmente de un cuadrado o de un rectángulo.



Generalmente no se utilizan cuchillos, ni tijeras, ni adhesivos, simplemente se necesitan las manos y el papel, pero también hay herramientas como las pinzas que ayudan a un mejor manejo del papel, reglas y escuadras.

Doblando y desdoblado el papel llegaremos a obtener la apariencia más exacta de la figura que queremos conseguir, aunque es frecuente que se precise de la unión de dos o más partes, pero insertándose una en otra.

El tipo de papel a utilizar, no tiene por qué ser especial, podemos utilizar cualquier tipo de papel y con el tiempo que seamos un poco más expertos utilizaremos papeles especiales para conseguir mejores efectos en las figuras que creemos.

Para doblar una figura no se necesita ser un experto, solo hay que recordar algunos consejos a la hora de ponerse “manos a la obra”:

1. Utilizar papel manejable.
2. Realizar un plegado cuidadoso claro y limpio, especialmente en los vértices.
3. Trabajar en una superficie dura y lisa.



4. La perfección en el dobles se alcanza pasando la uña del dedo pulgar a lo largo del pliegue.
5. Seguir cuidadosamente la secuencia de confección de la figura.
6. No eliminar pasos intermedios.
7. Poner atención en cada paso, a su ejecución y dirección.
8. Estar concentrado en la labor a desarrollar.
9. Trabajar con las manos limpias.

La papiroflexia es una de las actividades más aconsejables para los niños/as, porque mantiene activa su inteligencia y ayuda a desarrollar su memoria. Los expertos aseguran que si un niño/a comienza una actividad manual a edad temprana alcanzará una mayor madurez cerebral, lo que incrementará su desarrollo intelectual. Además, los niños/as que estén en contacto con tareas artísticas desde pequeños distinguirán mejor entre realidad y arte, es decir, la ubicación de un objeto en el espacio.

Este arte, ayudará a desarrollar la imaginación de los niños/as, además de demostrarles que la sencillez de las cosas no es siempre lo que parece, siendo ésta de gran ayuda para la educación, no sólo para los niños, sino también para los adultos. Sus cualidades son de lo más positivo para



la mente humana. Las personas que desarrollan el arte de la papiroflexia ejercitarán su concentración y atención. Pondrán a prueba su destreza y exactitud, lo que conlleva a un fortalecimiento de la autoestima a través de la creación de un objeto. Además desarrollarán su coordinación viso-manual y su imaginación.

La papiroflexia es una tarea sencilla que sólo requiere de paciencia e imaginación. Para introducir a los niños en esta curiosa actividad, se empezará por cosas fáciles para ellos. Por ejemplo ayudándole a fabricar un pez, barco, avión, etc.

APLICACIÓN DEL ORIGAMI EN LAS DISTINTAS ÁREAS.

La Papiroflexia se utiliza en distintas áreas como puede ser la educación, la matemática, geometría o Informática.

En la educación, las personas que practican este arte, son propensos a mejorar en varios aspectos, como pueden ser:

- Desarrollar la destreza, exactitud y precisión manual, requiriendo atención y concentración en la elaboración de figuras en papel que se necesite.



- Crear espacios de motivación personal para desarrollar la creatividad y medir el grado de coordinación entre lo real y lo abstracto.
- Incitar al niño/a a que sea capaz de crear sus propios modelos.
- Brindar momentos de esparcimiento y distracción.
- Fortalecimiento de la autoestima a través de la elaboración de sus propias creaciones.

Es un buen proceso, el incentivar a las artes manuales, está psicológicamente comprobado que este tipo de experiencias mejoran a las personas a nivel social y de comunicación.

En la Geometría, los Origamis son perfectas formas geométricas visibles, que pueden ser grandes ayudas cuando un niño/a está aprendiendo en esta área, es mejor mostrar prácticamente como es un rombo, que enseñarles la teoría para que un niño/a la aprenda.



FUENTE: Internet.

Matemáticamente, sirvió para realizar diferentes teoremas, solamente manipulando el papel, con sus pliegues asimétricos. Como caso curioso, hay operaciones de ecuaciones de 3er grado resuelto con Origamis.



VALOR DEL ARTE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS.

1. El arte estimula ambos lados del cerebro.
2. El 33% de los niños/as son aprendices visuales.
3. Hay estudios que demuestran que los niños/as que hacen arte leen mejor y sacan mejores notas en matemáticas y ciencias.
4. Los niños/as aprenden usando sus sentidos y el arte es ideal en este proceso.
5. Los niños/as necesitan un lugar en la escuela para expresarse.
6. El arte promueve la autoestima.
7. El arte estimula a los niños/as a prestar más atención al espacio físico que los rodea.
8. El arte desarrolla la coordinación entre los ojos y las manos.
9. El arte estimula el desarrollo perceptivo.
10. El arte enseña a pensar dejando finales abiertos. Representa una cultura de preguntas más que una cultura de respuestas.
11. El arte enseña, que puede haber más de una solución para un problema.
12. El arte enseña a los niños/as, a pensar creativamente para resolver problemas.
13. Los niños/as pueden compartir y reflexionar acerca de



sus trabajos de arte y aprender algo de sí mismos y el mundo en el que viven.

14. Cuando el arte está integrado a otras materias del programa escolar, los niños/as se comprometen más en el proceso de aprendizaje.
15. En el proceso de hacer arte el niño/a, está expuesto a diferentes posibilidades, al descubrimiento, y a la libertad.
16. El arte nutre el alma humana.
17. El arte trae los recursos culturales de la comunidad dentro de la clase.
18. El arte involucra a padres y tutores en la escuela, invitándolos a participar como voluntarios en diversas actividades.
19. El arte proporciona un medio, un piso en común, para atravesar estereotipos raciales, barreras y prejuicios.
20. El arte es valioso por sí mismo.

Con lo expuesto anteriormente, se puede dar cuenta que el arte y el juego son formas fundamentales y valiosas en el desarrollo integral de los niños/as, ya que por medio de éstos, ellos pueden expresar sus pensamientos, emociones y experiencias, manifestando así, sus intereses, habilidades destrezas, etc.



CAPITULO IV

INVESTIGACIÓN DE CAMPO Y PROPUESTA METODOLOGICA





INVESTIGACIÓN DE CAMPO.

ENTREVISTA PARA EDUCADORES.

La presente entrevista, tiene como objetivo recopilar información, acerca del conocimiento que poseen las educadoras que trabajan con niños/as de 4 a 5 años de edad, con respecto a la Creatividad y el Aprendizaje Significativo.

1. ¿Para usted, qué es la creatividad?
2. ¿Considera usted que la creatividad es un proceso que surge de la nada, o parte de las experiencias previas de cada individuo?
3. ¿Es importante para usted tener en cuenta: ideas, pensamientos, destrezas, habilidades, o prefiere dar una orden para realizar una actividad, explique por qué?



4. ¿Cómo educadora, utiliza actividades que refuercen la creatividad? Explique cuáles.
5. ¿Considera usted que la Creatividad ayuda a solucionar problemas en los niños/as, por qué?
6. ¿Considera al juego y al arte como medios para desarrollar la creatividad explique por qué?
7. ¿Para usted que es el Aprendizaje Significativo?
8. ¿Según usted como se puede generar un Aprendizaje Significativo?

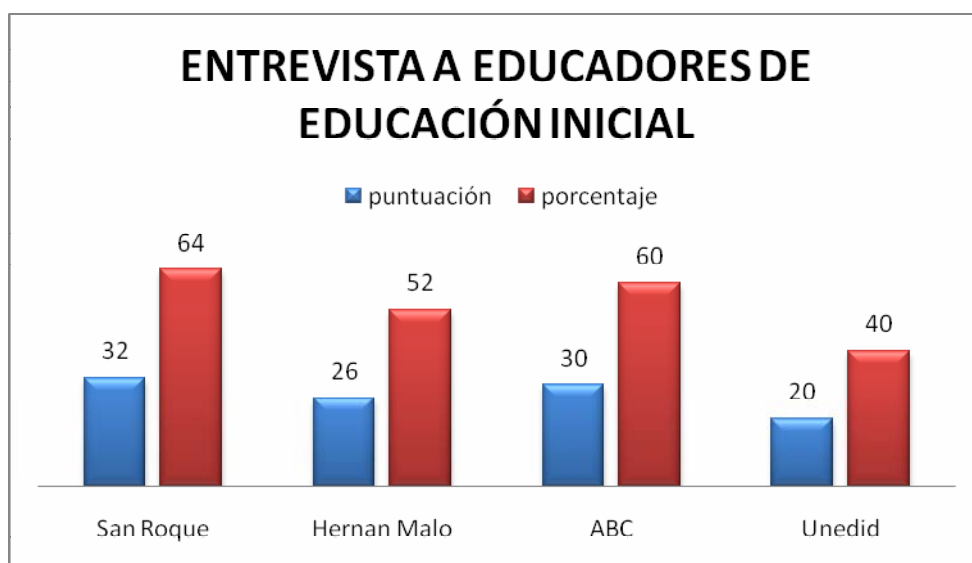


9. ¿Cree usted que para el aprendizaje de una destreza o habilidad, se debe tener en cuenta las experiencias previas de cada uno de los niños?
10. ¿Considera usted que la Creatividad contribuye para lograr un Aprendizaje Significativo en los niños, diga por qué?
11. ¿Cree usted que la educación actual está encaminada al desarrollo de la Creatividad en los niños?

A continuación se detallan los resultados obtenidos en la entrevista a los educadores, a cerca del conocimiento que poseen sobre creatividad y aprendizaje significativo.



Institución	Puntuación	%
San Roque	32	64
Hernan Malo	26	52
ABC	30	60
Unedid	20	40
Total	50	100





ENCUESTA PARA PADRES.

La presente encuesta, tiene como objetivo recopilar información, acerca de las actividades que los niños/as realizan en casa

1. ¿Ayuda a estimular su curiosidad mediante el juego?

SI

NO

2. ¿Cuando su hijo está jugando usted interrumpe repentinamente su juego?

SI

NO

3. ¿Usted elige o selecciona los juguetes de su hijo/a?

SI

NO

Porque

4. ¿Usted le brinda a su hijo/a, materiales con los que pueda: amasar, construir, armar?

SI

NO



5. ¿Si su hijo/a le muestra algo que ha hecho por ejemplo: un dibujo, expresa su aprobación y lo estimula haciéndole preguntas y comentarios?

SI

NO

6. ¿Pide opiniones a su hijo en diferentes casos, por ejemplo:

Que te gustaría comer hoy

A qué lugar quieres salir a pasear

Qué ropa te gustaría ponerte hoy

Qué película quisieras ver, etc.

SI

NO

7. ¿Usted felicita a su hijo/a cada vez que hace algo bien?

SI

NO

8. ¿Usted muestra interés por su hijo/a, para que el se sienta querido, con palabras afectivas caricias y abrazos?

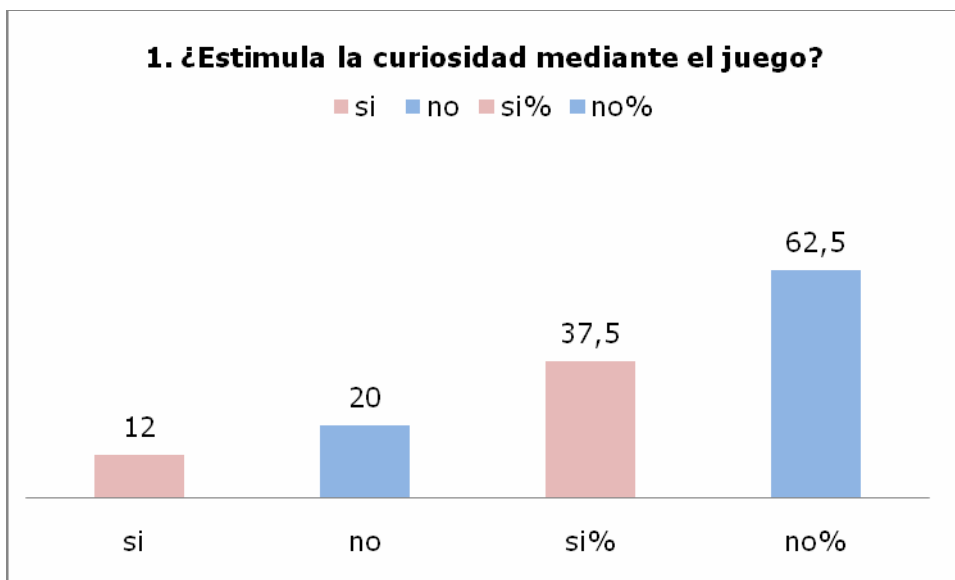
SI

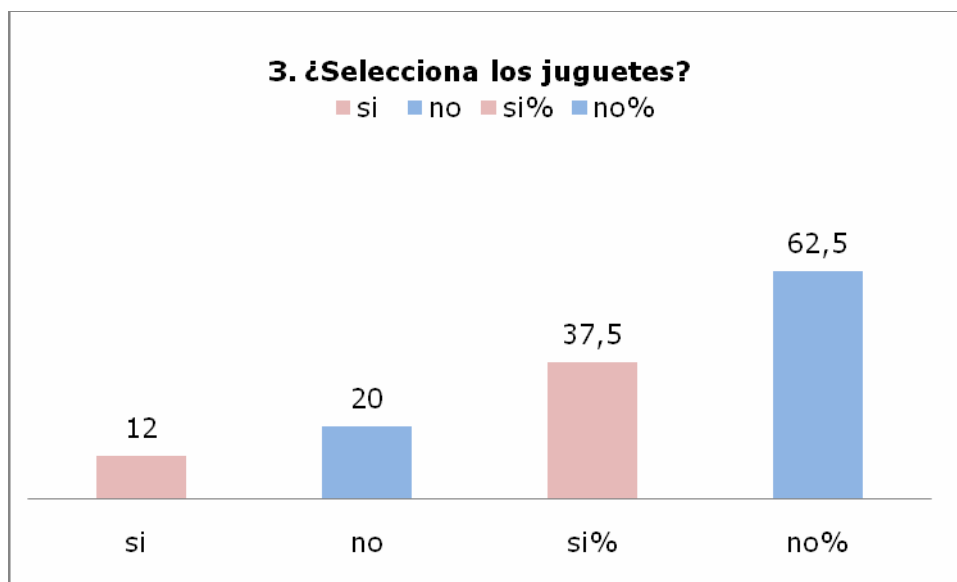
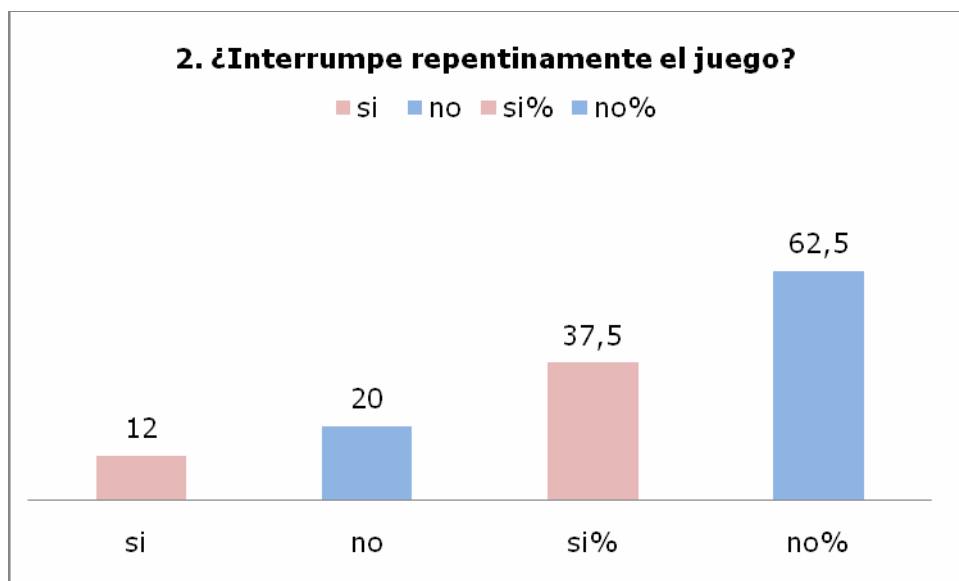
NO

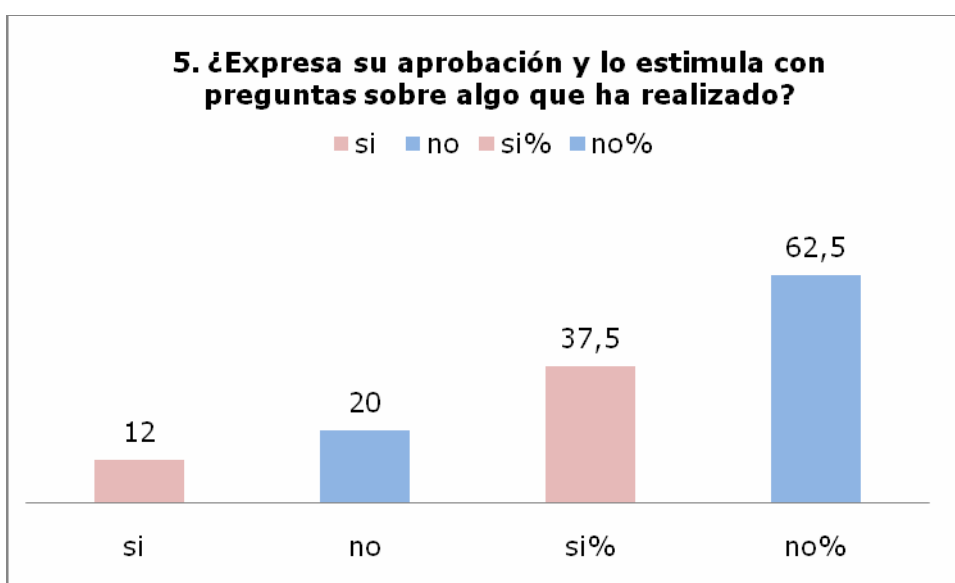
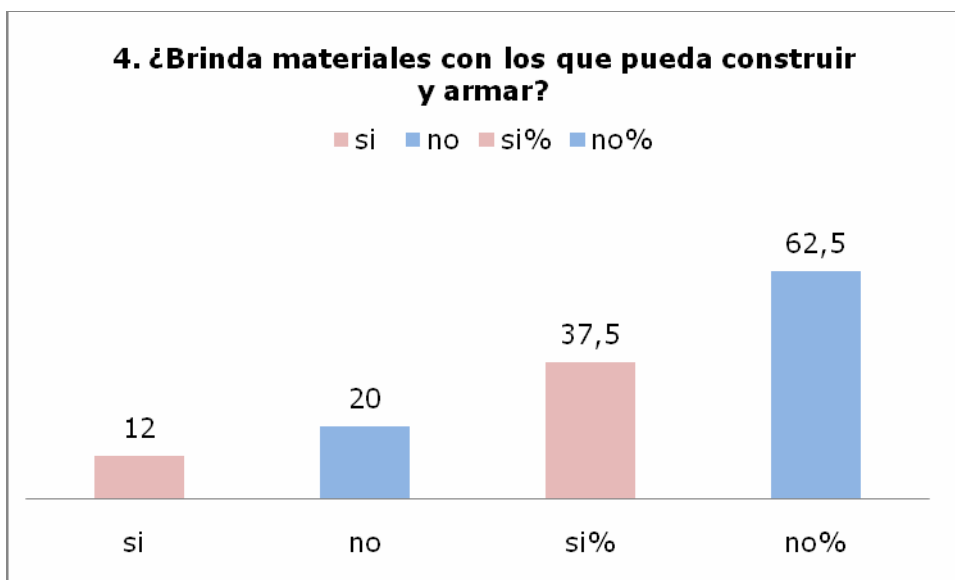


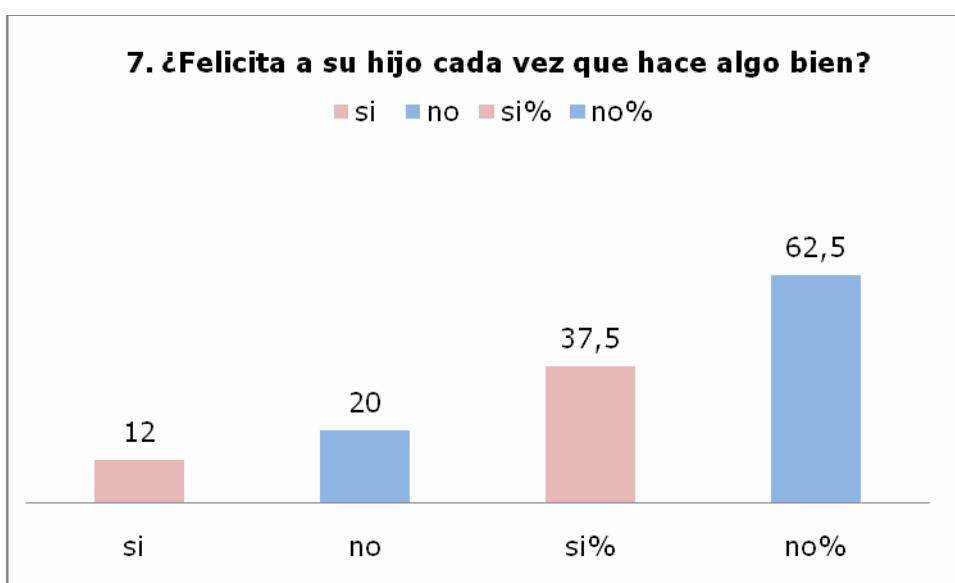
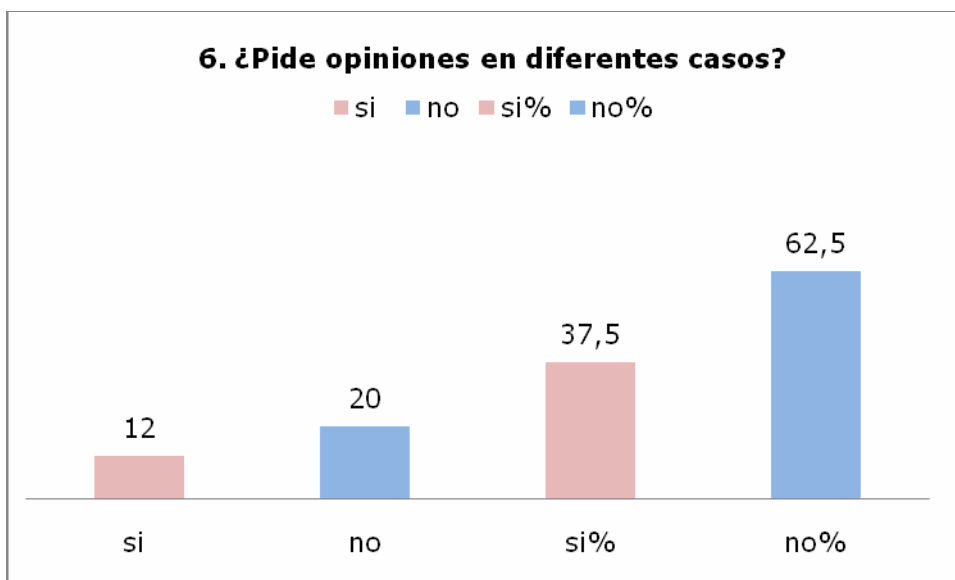
9. Diga al menos tres palabras cariñosas que usted dice a su hijo/a.

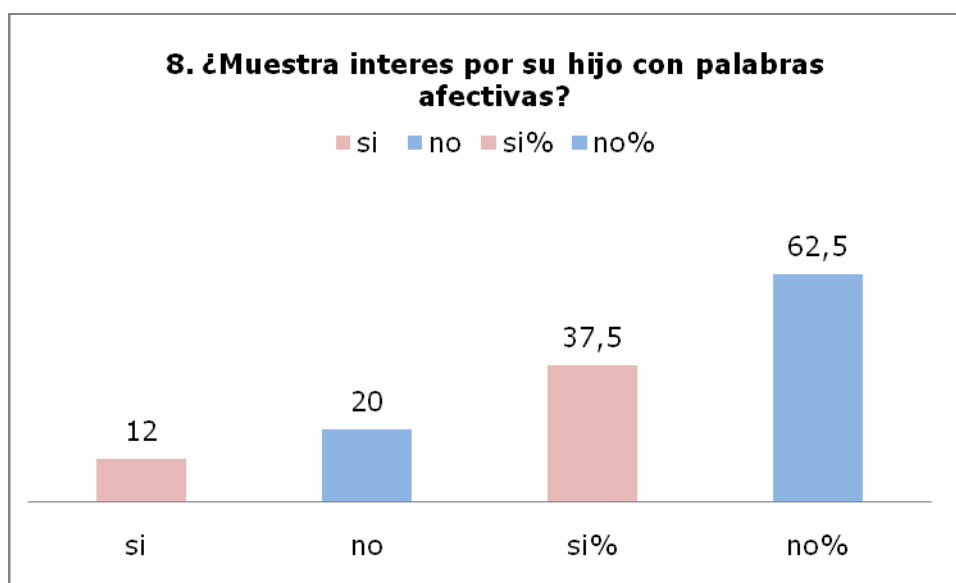
A continuación se detallan los resultados obtenidos en la encuesta a los padres de familia de la institución UNEDID, a cerca de las actividades que los niños/as realizan en casa.











ANALISIS SOBRE ENTREVISTA Y ENCUESTA A EDUCADORES Y PADRES DE FAMILIA.

En la entrevista realizada a los educadores/as de las diferentes Instituciones, hemos podido observar que los conocimientos en cuanto a la creatividad y aprendizaje significativo se encuentran en un nivel medio, razón por la cual, no se da la debida importancia a estos temas que son primordiales para un mejor aprendizaje en los niños/as.

Consideramos que, a los educadores/as aun les falta ampliar y manejar de mejor manera estos temas; ya que la mayoría



no toma en cuenta las destrezas, habilidades, ideas y pensamientos de los educandos, descuidando la importancia de actividades que refuercen la creatividad para generar un mejor aprendizaje significativo.

Es un hecho que la educación no solo le compete a las Instituciones Educativas sino también al hogar, ya que los niños/as pasan la mayor parte de su tiempo en casa. Por esta razón hemos realizado una encuesta a los padres de familia de la UNEDID, donde se puede visualizar que la mayoría no estimula la creatividad y la curiosidad de sus hijos/as durante el juego, no les brindan materiales con los que puedan construir, no expresan su aprobación frente a actividades que realizan los pequeños, no les permiten opinar al momento de decidir.

Estos problemas ocurren, muchas de las veces por que los padres no pasan con sus hijos/as, o porque no poseen una adecuada educación con la cual puedan orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos/as.

Con esta información hemos llegado a la conclusión, que la educación actual sigue utilizando métodos tradicionales, en el hogar tampoco se refuerza los aprendizajes adquiridos en la institución educativa, por lo que, tanto educadores como



padres de familia consideran a los niños/as solo receptores y no transmisores de experiencias, olvidando la importancia que la educación en el aula se complementa con la educación en el hogar.

Por ello creamos una propuesta metodológica encaminada a mejorar la calidad de experiencias educativas por medio de la utilización de actividades como: el juego, el arte: música, dibujo, papiroflexia, trabajando cada una de estas, de manera divertida y espontánea, con el objetivo de lograr aprendizajes creativos y significativos.

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN BUSCA DE UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS/AS DE 4 A 6 AÑOS.

Los primeros años, son los más importantes en la vida de los niños/as, ya que en esta etapa, comienzan a configurar su identidad personal, su auto concepto, su autoestima; comienzan a descubrir el mundo y lo que existe en él. Por ello, las personas que estamos inmersas en el mundo mágico infantil, debemos transmitirles seguridad, para que logren construir una autoestima adecuada y puedan enfrentar la vida con una sólida confianza en ellos mismos.



En este sentido, los educadores/as tenemos una ardua labor, que no deja de ser una experiencia gratificante, creemos que la responsabilidad inicia con el proceso de adaptación con el grupo, su educación y orientación en la mejor forma posible.

La experiencia humana, no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto, se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia. El único y auténtico aprendizaje, es el aprendizaje significativo, es decir el aprendizaje con sentido.

El aprendizaje significativo, es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, situaciones cotidianas y reales, con la propia experiencia, etc.

La labor educativa, necesita tener en consideración los siguientes elementos en el proceso educativo: los educadores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo, el modo en que éste se produce, y el espacio social en el que se desarrolla el proceso educativo.

Es por ello, que en el desarrollo de nuestra propuesta,



buscamos actividades que ayuden a desarrollar y estimular la creatividad que ya existe en los niños/as, teniendo como base un aprendizaje significativo, ya que un aprendizaje humano, va más allá de un simple cambio de conducta, nos conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

Creemos que es de vital importancia, en nuestra propuesta, la utilización del juego, como espacio principal en el desarrollo del niño/a ya que es el mejor ámbito en donde llega a conocerse y a reconocer cuáles son sus habilidades y limitaciones, por medio de este el niño/a integra todos los aspectos de su personalidad, como sus sentimientos, frustraciones, alegrías miedos y deseos, los cuál ayuda a definir su propia identidad. De aquí, parten otras estrategias utilizadas como: el arte en sus manifestaciones: dibujo, pintura, música, danza, papiroflexia, actividades que ayudan en la creatividad y contribuyen a un aprendizaje significativo.

Por medio de estas experiencias, buscamos vivencias de juego, gozo, creación y exploración. Es muy importante, que en una experiencia significativa prevalezcan momentos de tranquilidad, de paz interior, de interiorización, y la conexión de las distintas áreas de desarrollo, alrededor de un propósito determinado. Una experiencia significativa, puede ser vivida durante semanas o meses y los aprendizajes que ofrece,



serán asimilados de manera paulatina, produciendo huellas permanentes en la estructura cognitiva y afectiva de un niño/a. Las experiencias significativas, son actividades importantes que siempre recordamos con agrado, son sucesos que despiertan el interés, el gozo, el asombro y el afecto.

A continuación se detallan actividades y estrategias, que contribuyen con el desarrollo del niño/a; las mismas, están relacionadas con:

- Creatividad.
- Aprendizaje Significativo.
- Juego.
- Arte.
- Papiroflexia.

ACTIVIDADES DE CREATIVIDAD.

1.- DRAMATIZACIÓN DE UN CUENTO.

Objetivo: Incentivar a que los niños/as demuestren su imaginación y creatividad, involucrándose completamente en el juego.

Cuento: Jaimito “El Angelito”

Materiales: Se puede confeccionar disfraces con los niños/as



del salón, de cada uno, de los personajes del cuento.

Desarrollo:

1. Proporcionar a los niños/as los materiales necesarios, para la confección de los disfraces. (Ver cuento en anexo 2)

2.- ¿QUÉ PUEDO HACER?

Objetivo específico: Desarrollar habilidad para idear soluciones a problemas sencillos.



Edad: 5 a 6 años

Materiales: Historias, hojas y lápices de colores.

Desarrollo: Narrar a manera de historia una situación de la vida diaria que encierre una situación que debe ser resuelta. Invitar a los niños/as para que piensen varias soluciones al problema.

1. Complementar esta actividad para que hagan un dibujo sobre lo narrado.
2. Motivar a los niños/as para que imaginen la situación y a partir de ella propongan soluciones.
3. Repetir las respuestas y pedirles a los niños/as que escojan la que ellos creen que es la mejor solución.

Situación 1. “Imagínese el otro día fui a la tienda a comprar leche, pan y mantequilla y en el momento en que iba a pagar me di cuenta que el dinero no me alcanzaba. El de la tienda



me quedó mirando así (hacer gesto): ¿Qué creen que podía hacer?

Situación 2. “El otro día que salí de la casa se me olvidó la lonchera. Regresé a buscarla, pero cuando quise entrar a la casa, me di cuenta que no tenía la llave. ¿Qué creen que podía hacer para entrar a la casa?

3.- PINTURAS CREATIVAS.

Objetivo: Desarrollar la creatividad a través de la tonicidad muscular, la independencia de los movimientos del brazo y de la mano.



Materiales: Témperas, cartulina y frascos plásticos de mayonesa o salsa de tomate.

Desarrollo:

1. Llenar los frascos con distintos colores de tempera y colocar las cartulinas sobre el piso.
2. Invitar a los niños/as a que exploren la forma y el color de las pinturas al sacar de los frascos y chorrear los colores sobre la cartulina.
3. Motivar a los niños a realizar las formas o dibujos que ellos deseen.



4.- REALIZAR UN DIBUJO.

Objetivo: Desarrollar la imaginación





de los niños/as.

Materiales: Papel, lápiz o crayones.

Desarrollo:

1. Pedir a los niños/as que dibujen cualquier cosa, y que pinten con sus colores favoritos. FOTO: Niños/as de la "UNEDID".
2. Este ejercicio puede ir acompañado de música.

5.- FIESTA DE DISFRACES.

Objetivo: Expresar su creatividad confeccionando disfraces, con la utilización de diferentes tipos de materiales.

Materiales: Tela de distintos colores, papel, encajes, brillos, lentejuelas, en fin todo lo que se les ocurra a los niños.



Desarrollo:

1. El fin de esta actividad, es que los niños creen su propio disfraz con los implementos que se les ocurra.
2. Preguntarles cuál es su personaje favorito.
3. Después de esta pregunta ellos pueden comenzar a crear su propio disfraz para la fiesta.

FOTO: Figura realizada con paletas.

6.- LIBRE INGENIO.

Objetivo: Demostrar la creatividad y el ingenio utilizando paletas de colores.





Materiales: Paletas de colores.

Desarrollo.

Se pide a los niños/as que se sienten en parejas. Después se les proporcionan 20 palitos de paleta para que hagan una figura de lo que quieran. Deben utilizar todos los palitos y omitir cualquier tipo de material extra.

7.- PINTAR UN RINCÓN.

Objetivo: Desarrollar la libre expresión del niño/a.

Materiales: Pliegos de cartulina preferiblemente blanca, y pinturas de todos los colores.



Desarrollo:

1. Formar grupos de 4 niños/as.
2. Pegar en la pared la cartulina para cada grupo.
3. Decir a los niños/as que comiencen a pintar, que realicen lo que se les ocurra, y que utilicen los colores que ellos quieran.
4. Después de esta actividad preguntar a cada niño que significa cada representación que realizó en la pared, y por que la hizo.

FOTO: Pintura de un grupo de niños/as de la "UNEDID"

8.- LAS COMIDITAS.

Objetivo: Desarrollar sus habilidades.

Materiales: Toda clase de frutas, caramelos, golosinas, etc.



Desarrollo:

1. Proporcionar a los niños/as diferentes tipos de alimentos.
2. Con todos los alimentos, pedir a los niños/as que inventen un platillo especial.
3. Pedir a los niños/as que pongan un nombre a cada platillo preparado por ellos.
4. Pueden llevar a los papás para que prueben los platillos que ellos han creado.

9.- ¿QUÈ VES?

Objetivo: Que los niños/as se den cuenta de los valores que encierran los cuentos relatados.

Materiales:

Cuentos, papel bon, pinturas de colores.

Desarrollo.

Se lee un cuento a los/as niños/as, se le pide que cierren los ojos mientras lo escuchan para que imaginen todo lo que se describe en el relato. Al finalizar, se les indica que no abran los ojos y se les hace preguntas relacionadas con los valores





especificados en el cuento. (Ver cuento en anexo 2)

Ejemplo:

- ¿Cómo te imaginas que era fantito el fantasmita que no asustaba?
- Permitir que los niños, se expresen; al terminar, analizar el cuento y pedirles que hagan un dibujo de la narración.

10.- LOS OFICIOS.

Objetivo: Desarrollar diferentes roles profesionales.

Materiales: Los implementos que crean necesarios los niños/as para cada profesión.



Desarrollo:

1. Preguntarles a los niños/as que quisieran ser de grandes por ejemplo: profesor, doctor, panadero, carpintero, peluquero, cocinero, etc.
2. Después de esto, cada niño tiene que crear su rincón, con los materiales que están a su alcance.
3. Deben crear su propio traje, su propia tienda o consultorio.
4. Cada uno lo debe decorar como crea conveniente.
5. Esta actividad puede ir acompañada con música.



11.- ACTIVIDADES QUE PERMITEN SOLUCIONAR SITUACIONES SENCILLAS, UTILIZANDO LA CREATIVIDAD.

Existen también otros tipos de actividades, que se manifiestan como pequeños problemas, los cuáles, permiten el desarrollo de la creatividad y búsqueda de soluciones a los mismos; teniendo en cuenta los siguientes pasos:

A. Positivo, Negativo, interrogante:

Objetivo: Lograr una actitud reflexiva ante los diversos hechos o fenómenos y evitar la impulsividad, pensando de una manera equilibrada. Se debe considerar ideas positivas, negativas e interrogantes acerca de una determinada situación.

♣ Problema 1: Se decide eliminar los juegos del parque.

❖ Ideas positivas:



❖ Ideas negativas:



❖ Interrogantes:



♣ Problema 2: Se prohíbe traer juguetes de la casa, al



centro:

❖ Ideas positivas:



❖ Ideas negativas:



❖ Interrogantes:



B. Consideración de variables:

Objetivo: Permitir que el niño/a explore y busque de manera consciente las variables que debe considerar antes de tomar una decisión o resolver un problema.

- ♣ Problema 1: Los padres ofrecen al niño/a las opciones de: comprar el juguete deseado o la golosina que más le gusta.
- ♣ Problema 2: El educador/a pide al niño/a que no golpee a sus compañeros/as.

C. Consideración de consecuencias:

Objetivo: Prever lo que podría suceder, a corto y a largo plazo.

- ♣ Problema 1: ¿Que pasa y que pasaría si destruimos la



naturaleza?

- ♣ Problema 2: ¿Que pasa y que pasaría si desperdiciamos el agua?

D. Consideración de objetivos y propósitos:

Objetivo: Dirigir la atención hacia lo que se desea lograr y clarificar la intención de actos y pensamientos.

- ♣ Problema 1: Imagínense que se ganaron un litro de helado. ¿Que harían?
- ♣ Problema 2: Imagínense que son dueños de una juguetería. ¿Que harían?

E. Consideración de alternativas o posibilidades:

Objetivo: Considerar posibilidades o cursos de acción antes de elegir alguna alternativa para llegar a una meta o resolver un problema.

- ♣ Problema 1: Enumerar los posibles usos de cada uno de los siguientes objetos: escoba, árbol, botellas.



- ♣ Problema 2: ¿Que harían para salir de la casa, si la puerta está con llave?



F. Consideración de prioridades:

Objetivo: Valorar la utilidad que tiene la jerarquización de ideas en el logro de una alta productividad y seguridad en sí mismo.

- ♣ Problema 1: Te encuentras en una situación de emergencia, por ejemplo un incendio, y debes tomar una decisión para elegir dos entre las siguientes alternativas ¿Cuál sería tu decisión?
 - a. Salvarte.
 - b. Ayudar a otro.
 - c. Llevar contigo tu juguete favorito.
 - d. Salvar a tu perro.
- ♣ Problema 2: ¿Para qué sirve papá y mamá?

G. Considerar puntos de vista:

Objetivo: Crear conciencia de los puntos de vista personales y del resto de personas.

- ♣ Problema 1: La directora de una escuela sorprende a un niño/a rayando las paredes con crayones. Le prohíbe que continúe haciéndolo. ¿Cuáles podrían ser los puntos de vista de la directora y del/a niño/a?
- ♣ Problema 2: La madre pide al niño/a no comer muchos dulces en una fiesta. ¿Cuáles podrían ser los puntos de vista de la madre y del/a niño/a?

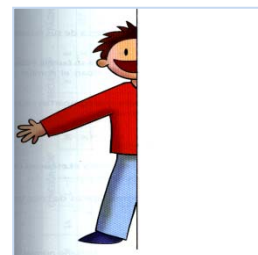
ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

1.- RECUPERA LA MITAD PERDIDA.

Objetivo: Completar las imágenes con la mitad que falta.

Material:

1. Revistas.
2. Cartulina.
3. Tijeras.
4. Pegamento blanco.
5. Lápices de colores.



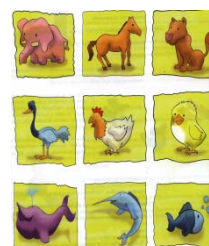
Desarrollo:

El educador/a tiene que seleccionar ilustraciones de revistas, cuya complejidad dependa de la edad del niño/a, y recortarlas a la mitad para que éste las pegue en la cartulina y dibuje la parte que falta.

2.- EL ZOOLÓGICO.

Objetivo: Clasificar a los distintos animales, partiendo de lo que ya conocemos.

Materiales: Láminas de distintos animales, por ejemplo: elefante, caballo, perro, pollo, ballena, pez espada, pez pequeño. En cada caso, trate de conservar el tamaño de los animales.



Desarrollo:

1. Familiarizar a los niños/as con los distintos animales:



¿Cómo son? ¿En dónde viven?

2. Sugerir que clasifiquen a los animales según el número de patas: de cuatro, de dos, y de ninguna.
3. Pedir que clasifiquen a los animales según su tamaño, del más grande al más pequeño.
4. Solicite que clasifiquen a los animales más grandes, independientemente del número de patas.
5. Encontrar y proponer otras combinaciones.

3.- NOMINACIÓN DE ANIMALES.

Objetivo: Ampliar el conocimiento de los nombres de los animales: de agua, tierra y aire.

Recursos: Láminas de animales de tierra, aire y agua.



Desarrollo:

Elaboramos un biombo de cartulina con ilustraciones de agua, tierra y aire. Pedimos a cada niño/a que observe las láminas, diga los nombres de los animales y coloque cada uno bajo la categoría que corresponda.

Pedir a los niños/as que nombren las características de cada animal, por ejemplo: el elefante vive en la tierra, tiene cuernos, el tucán vive en el aire y tiene un pico muy largo, el pez vive tiene escamas y vive en el agua.

4.- TAMAÑO Y COLOR.

Objetivo: Establecer relaciones de tamaño y color entre los objetos.

Materiales: Botones de diferente color y tamaño: grandes, medianos, pequeños.

Caja plástica o de cartón con diferentes compartimentos.



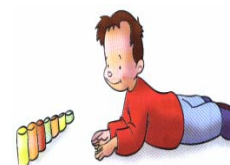
Desarrollo:

Entregar los botones a los niños/as y formular preguntas generadoras: ¿cuántos tamaños tenemos aquí? ¿De qué colores son los botones?

Pedir que los ordenen y clasifiquen de alguna manera. Observar sus criterios de clasificación, y a partir de los mismos generar nuevas preguntas: ¿de qué otra manera los podemos agrupar?, ¿existe otra forma de agruparlos, aparte de la clasificación por el color?

5.- SECUENCIAS DE TAMAÑO.

Objetivo: Comparar objetos y ordenarlos de acuerdo a su tamaño.



Materiales: Diez tubos de papel higiénico.

Desarrollo:

- Cortar los tubos en diez tamaños distintos, invitar a los niños/as a jugar y experimentar con ellos.
- Pedir que hagan una fila, alineándolos según su tamaño.



- Preguntar: ¿Pueden decirme como lo hicieron? ¿Cuál es el cilindro más alto? ¿Cuál es el más bajo? Pedir que cierren los ojos y esconda uno de los cilindros, para que adivinen en qué lugar de la serie falta un tubo.

6.- IDENTIFICACIÓN DE SONIDOS.

Objetivo: Desarrollar la discriminación auditiva, por medio de la identificación de diferentes sonidos.

Materiales: Cd, con distintos sonidos.



- Vidrio rompiéndose.



- Pelota dando bote.



- Teléfono.



- Agua corriendo:



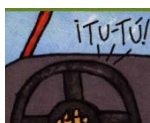
- Pasos.



- Timbre.



- Tocan la puerta.



- Pito de auto.



- Tos.



- Frenos de auto.



- Estornudo.



- Jalen el water.



- Avión.



- Helicóptero.



- Oveja.



- Pajaritos.



- Perro.



- Gallo.

- Vaca.



- Caballo.



- León.



7.- DELANTE Y DETRÁS.

Objetivo: Desarrollar relaciones espaciales a través de la manipulación de objetos.



Materiales: Juego de cubos de armar, y un muñeco pequeño.

Desarrollo:

- Pedir a un niño/a que construya su casa empleando un juego de cubos de madera.
- Tomar un muñeco de plástico pequeño y ubicarlo en distintas posiciones con respecto a la casa: adelante, atrás, adentro. Modelar la situación preguntando: ¿Dónde está el muñeco?
- Se da el turno a un niño/a; motivar a los demás para que digan la ubicación del muñeco.
- Sugerimos realizar otras actividades como: pararse adelante y atrás de una silla, de una mesa, de un objeto, o colocar un pañuelo, una pelota o un aro delante o detrás de nosotros.

8.- CANTIDAD.

Objetivo: Favorecer el desarrollo de las relaciones cuantitativas.



Materiales: Láminas plásticas de distinto color,



clips, cinta adhesiva, balde con agua y una caña de pescar hecha con un palo de escoba, hilo nylon y un imán como anzuelo.

Desarrollo:

- Dibujar peces sobre las láminas plásticas. Recortarlos y con cinta adhesiva pegar en la parte posterior de los peces un clip, escribir en los peces números del 1 al 4.
- Construir la caña de pescar y poner los peces dentro de un balde plástico con agua. Cada niño/a tendrá su turno para intentar pescar un pez que tenga cualquier número (uno, dos, tres, cuatro).
- Permitir que los niños/as realicen varios intentos hasta que logren pescar.
- Animar a los niños/as con palabras como: Estás haciéndolo muy bien, continúa intentando pescar, intenta sacar la caña del agua y volverla a lanzar en otra dirección.

9.- COLLAGE CON SEMILLAS.

Objetivo: Desarrollar la representación gráfica a partir del uso de elementos de la naturaleza.

Materiales: Semillas de diferente tipo: maíz, lenteja, fréjol, pepas de sandía, manzana, naranja, goma y cartulina.

FOTO: Collage.



Desarrollo:

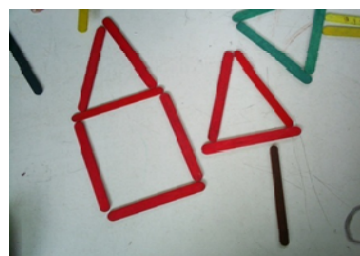
Pedir a los niños/as que utilicen goma para dibujar senderos y que sobre estos coloquen semillas y pepas. Explicar que éstos son los caminos que recorrió la ratita en busca de semillas.

10.- CREACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.

Objetivo: Desarrollar la representación gráficas y geométricas.

Materiales: Palos de helado, crayones, hojas de papel y goma.

FOTO: Figuras geométricas realizadas con paletas.



Desarrollo:

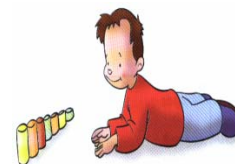
- Modelar para los niños/as la construcción de un cuadrado y un triángulo empleando palos de helado.
- Motivar a los niños/as a la construcción de éstas u otras figuras geométricas. Pedir que peguen sobre el papel las figuras que vayan creando. Invitar a colorear el interior de las figuras.

11.- SECUENCIAS DE TAMAÑO.

Objetivo: Comparar objetos y ordenarlos de acuerdo a su tamaño.

Materiales: Diez tubos de papel higiénico.

Desarrollo:





- Cortar los tubos en diez tamaños distintos, invitar a los niños/as a jugar y experimentar con ellos.
- Pedir que hagan una fila, alineándolos según su tamaño.
- Preguntar: ¿Pueden decirme como lo hicieron? ¿Cuál es el cilindro más alto? ¿Cuál es el más bajo? Pedir que cierren los ojos y esconda uno de los cilindros, para que adivinen en qué lugar de la serie falta un tubo.

12.- ALREDEDOR DE LA MESA DEL COMEDOR.



Objetivo: Contar objetos del entorno inmediato.

Materiales: Frutas, alimentos, platos, vasos.

Descripción:

Acompañar a los niños/as en la mesa, durante la hora del refrigerio.

Pedir que cuenten el número de sillas y platos, preguntar: ¿Cuántas personas estamos sentadas en la mesa? Sugerir que cuenten con sus dedos cuántas personas hay. Levantar los dedos y preguntar si tienen tantos dedos levantados como personas en la mesa.

ACTIVIDADES CON MUSICA.

1.- EL BAILE DE LA ESCOBA.

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa, y la creación de diferentes movimientos.

Materiales: Sillas, escoba y música.

Edad: 4 a 6 años.

Desarrollo: Se escoge una músicaailable. Se sitúan frente a frente los niños y las niñas, a una distancia de 10 metros. Detrás se colocan 10 sillas para los niños y 9 para las niñas; uno tendrá que bailar con la escoba (se da la señal y cada niño corre a buscar su pareja).

Al escuchar la música, se inicia el baile, en el centro, dejando las sillas alrededor. Mientras bailan, se retira una silla de las niñas; cuando se suspende la música, las niñas corren a sentarse; la que quedó sin silla, se retira del juego, lo mismo el niño que bailó con la escoba.

Se continúa así hasta que queden dos parejas; un hombrecito y una mujercita, y otro con la escoba; se aplaude a la última pareja.





2.- Canción: HAY UN HOYO.

Objetivo: Memorizar y repetir las palabras que se encuentran en esta canción.

Edad: 4 a 6 años.

Desarrollo: El dirigente tiene que repetir una a una las frases, luego los niños/as continúan.

Hay un hoyo.



Hay un hoyo, en el fondo de la mar (2). Veces

Hay un hoyo, hay un hoyo,

Hay un hoyo en el fondo de la mar.

Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2). Veces

Hay un palo, hay un palo,

Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).

Veces

Hay un nudo, hay un nudo,

Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay un sapo en el nudo en el palo en el fondo de la mar (2).

Veces

Hay un sapo, hay un sapo,

Hay un sapo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.

Veces

Hay dos ojos...





Hay dos manchas...

Hay dos pulgas...

Se puede hacer con más palabras.

3.- ADIVINA CUÁL ES.

Objetivo: Escuchar con atención para identificar diferentes sonidos.

Materiales: Reproductor de música

Desarrollo:

Adivina cuál es

Hace así, hace así
Adivina cuál es.

Nos hacemos chiquititos

Sacudimos los bracitos

Y hace así, hace así

Adivina cuál es



Un pollito, muy cortés.

Caminamos en cuatro patas

Y movemos la colita



Y hace así, hace así

Adivina cuál es

Un perro, con otros tres.



Hay tantos animales

Que podemos conocer

Jugando adivinanzas

Descubriremos cuál es.

Nos hacemos muy gorditos

Y también, muy rosaditos

Y hace así, hace así

Adivina cuál es





Un chancho, ya lo ves

Nos volvemos muy

grandotes




Con la trompa que es
enorme 
Y hace así, hace así
Adivina cuál es
Un elefante hablando
inglés.

Caminamos sigilosos y
Después nos estiramos
Y hace así, hace así
Adivina cuál es 
Un gato, mirándote.

Hay tantos animales
Que podemos conocer
Jugando adivinanzas
Descubriremos cuál es.

Hay tantos animales
Que podemos conocer
Jugando adivinanzas
Descubriremos cuál es.

Saltaremos alto, alto
Y llegamos al otro lado
Y hace así, hace así
Adivina cuál es 
Un sapo, saltando al revés.



4.- MUEVO EL CUERPO.

Objetivo: Partiendo del propio cuerpo realizar diferentes movimientos con cada una de sus partes.

Materiales: Reproductor de música

Desarrollo:

Muevo el cuerpo

Muevo la cabeza sin parar
Hacia delante y para atrás
Con ella digo: Sí
Con ella digo: No
Y a los lados la muevo yo.

Muevo los pies sin parar
Y con ellos me pongo a
marchar
Un salto adelante
Un salto para atrás
Y ahora quiero zapatear.

tac tac tac tac tac tac

Muevo las manos sin parar
Puedo saludar y mis dedos
contar
Cierro las manos

Las vuelvo abrir
Y ahora quiero aplaudir.

¡¡Bravo!! ¡¡Bravo!! ¡¡Bravo!!

Muevo la boca sin parar
La abro grande y la vuelvo a
cerrar
Puedo bostezar, comer y
hablar
Y ahora vamos a gritar.

¡¡Ahhhhh!!

Muevo los brazos sin parar
Y con ellos te quiero





abrazar

Con los brazos a los lados

Jugamos a volar y estirados

hacia arriba

El cielo alcanzarás.

¡¡Así!!

Muevo el cuerpo sin parar

Y con él me pongo a bailar

Sacudo la cabeza, los

brazos y las piernas.

Luego vuelvo a comenzar.



5.- MARCHAREMOS AL COMPÁS.

Objetivo: Desarrollar la motricidad, siguiendo diferentes ritmos.

Materiales: Música.

Desarrollo:

Marcharemos al compás

Marcharemos al compás
Escuchando esta canción
Con las palmas seguirás
Poniendo mucha atención.

Ahora vamos a jugar con
los ritmos.
Vamos hacerlo despacito.

Marcharemos al compás
Escuchando esta canción
Con las palmas seguirás
Poniendo mucha atención.

Muy bien. Ahora rapidito.

Marcharemos al compás
Escuchando esta canción

Con las palmas seguirás
Poniendo mucha atención.

Muy bien. Ahora vamos a
Hacerlo jugando.

Marcharemos al compás
Escuchando esta canción
Con las palmas seguirás
Poniendo mucha atención.

Muy bien. Ligerito. Ligerito.
Marcharemos al compás
Escuchando esta canción
Con las palmas seguirás
Poniendo mucha atención.





Y así termina el juego de

Los ritmos

Lento. Rápido. Ligerito

Y rapidísimo

¿Te gustó?





JUEGOS.

1.- EL LOBO Y LOS POLLITOS.

Objetivo: Desarrollar la socio-afectividad del niño.

Materiales: Se puede utilizar un disfraz de la gallinita, y un disfraz de lobo.

Edad: 4 a 6 años.

Formación: Los jugadores (pollitos) forman una fila, cada uno asegurando al otro por la cintura. Al frente estará la gallina, con los brazos abiertos. Por fuera de la fila, el lobo.

Desarrollo: El lobo intentará comerse al último pollito. La gallina tendrá que defenderlo, pero sin tocarlo, cambiando de posición, en lo cual será seguida de todos los pollitos. Si el lobo alcanza a tocar un pollito, éste se volverá lobo, y el lobo se volverá gallina.

2.- EL TRENCITO EXPERTO.

Objetivo: Desarrollar el trabajo en equipo y la colaboración de todos.

Material: diversos objetos de cualquier tamaño.



Edad: 4 a 5 años.

Formación: los niños se agarran por la cintura formando un trencito. El primero de la fila es el maquinista y deberá conducir la locomotora evitando los objetos que se



encuentran en el suelo.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo el maquinista da la partida al tren, y éste debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies. Los vagones no pueden separarse, porque se pueden perder. Este juego puede convertirse en competencia formándose varios trenes y marcando el tiempo de recorrido de cada tren. El vencedor será aquel que haga el recorrido más rápidamente.

Si es competencia: El pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta para el tren, que deberá recomenzar el recorrido.

3.- EL REY MANDA.

Objetivo: Fomentar la socialización entre los compañeros, a fin de que todos colaboren para lograr la mayor cantidad de objetos posibles.

Materiales: Diversos objetos que sean fáciles de conseguir y que estén al alcance de los niños.

Edad: 4 a 6 años.

Desarrollo: Quien dirige el juego, hace las veces de Rey. Todos los demás formarán dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una



"barra" o "hinchada", a su favor. Cada equipo elige un "representante", éste será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes. El Rey pide en voz alta, por ejemplo un palito. El representante de cada equipo trata de conseguir el palito en su equipo, a fin de llevarlo prontamente al Rey. Sólo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

4.- CLASIFICACIÓN DE OBJETOS.

Objetivo: Clasificar objetos por sus características.

Materiales:

- Tapas de refrescos.
- Palitos de madera.
- Vasitos de plástico de varios tamaños.
- Botones de diversos colores.
- Cajitas de cartón de diferentes tamaños.



Desarrollo:

Todos los objetos se colocan dentro de una caja, este juego consiste en clasificar los objetos a partir de indicaciones que pueden ser por:

- Tamaños,
- Materiales,
- Colores,



- Formas,
- Texturas.

5.- CLASIFICACIÓN DE VESTUARIO.

Objetivo: Discriminar prendas de vestir y colores.

Materiales:

- Bufandas.
- Gorros.
- Guantes de varios colores, etc.

Desarrollo:

El juego consiste en relacionar prendas de vestir con los colores. El vestuario bufandas, gorros y guantes se cuelga en un tendedero. Los jugadores eligen las prendas del color que ellos prefieran y se ponen, luego deben cantar una canción que ellos quieran. De esta manera los jugadores se van cambiando de vestuario y colores. Al terminar el juego los niños/as colocan nuevamente las prendas en el tendedero.

6.- CESTAS. (Juego al aire libre)

Objetivo: Desarrollar la coordinación viso-manual a través de lanzamiento de Pelotas.

Materiales:

- 30 pelotas de plástico.



- 4 Canastas.

Desarrollo:

- Se forma 4 grupos de niños/as y se coloca una hilera de cestas en el suelo, uno para cada grupo, y se marca una línea de tiro.
- Desde esa línea límite los niños deben lanzar la pelota, para que entre en la canasta, tiene tres oportunidades cada uno.
- Al final se cuenta que grupo tiene más pelotitas en la canasta.

7.- SOLO CON LA MEJILLA.

Objetivo: Utilizar determinadas partes del cuerpo para desplazar un objeto.

Materiales:

- Botellas de plástico vacías.

Desarrollo:

Los niños/as tienen que empujar la botella con su mejilla o su frente, hasta llegar a una meta.

8.- PON EL ARO EN LA BOTELLA.

Objetivo: Desarrollar la coordinación viso-manual y el tono muscular.

Materiales:



- 4 botellas de vidrio pintadas con colores llamativos.
- 20 aros de madera.

Desarrollo:

- Se forman grupos de 4 niños/as. Las botellas se colocan dejando unos quince centímetros de distancia entre botella y botella.
- Los grupos, a una distancia determinada, lanzan los aros tratando de atinarles a las botellas.
- Si logran colocar por lo menos un aro alrededor de una botella, ganan un premio.

ACTIVIDADES DE PAPIROFLEXIA.

Objetivos:

- Desarrollar la destreza, la precisión manual y la exactitud, al requerir atención y concentración al momento de elaborar las figuras.
- Motivar a los/as niños/as a crear sus propios modelos, fortaleciendo así, su autoestima.

1.- BILLETERA.

Se necesitará una hoja totalmente cuadrada y del tamaño que se desee, puede ser de 20cm x 20cm.

1. Se dobla por la mitad de ambos lados, formando una cruz.



3. Se dobla el extremo inferior hacia arriba, un poco más de la mitad de la hoja.



2. Luego, de cada lado de la hoja, se dobla unos 3cm de afuera hacia el centro.



4. Lo que queda arriba se dobla hacia adelante y entra por los dobleces.



5. La billetera está lista para decorarla a gusto.



2.- CAMPANA.

Se utilizará una hoja totalmente cuadrada y preferiblemente no muy gruesa o papel de regalo.

1. Se dobla la hoja por la mitad, de forma diagonal.



3. Así debió quedar, después del paso anterior, doblar la punta inferior hacia arriba.



2. Cuando ya esta doblado, se dobla cada una de las puntas hacia el centro del dobléz.



4. Así queda después de doblar la punta, luego se le dobla hacia abajo un poco más de media punta.



5. Debe quedar en esta forma.



7. Perforar en la parte de arriba y ponerle una cinta para colgarla, si se desea, se puede pintar.



6. Dar vuelta y ya está, se ha terminado la campana.



3.- VASO.

Es oportuno utilizar una hoja de papel cuadrado bastante duro y resistente al agua. A pesar de su sencillez, el vaso constituye un ejemplo de la estabilidad y de la robustez de las construcciones realizadas únicamente doblando papel.

1. Se dobla la hoja cuadrada en diagonal.



2. Doblar un extremo hacia arriba para formar un triángulo, luego se dobla los extremos laterales hasta el lado contrario, haciendo coincidir la punta con la línea del triángulo.





3. Los extremos laterales se superponen uno encima del otro, quedando de esta forma.



5. Así debe quedar el vaso antes de abrirlo.



4. Los extremos superiores se doblan hacia fuera.



6. Finalmente se abre la parte superior y le damos la forma del vaso.



4.- BALLENA.

Se utilizará una hoja totalmente cuadrada y preferiblemente no muy gruesa.

1. Se dobla por la mitad formando un triángulo.



2. Se desdobra la hoja y se dobla una de las puntas hacia adentro, sobre la línea.





3. Se vuelve a doblar sobre el doblez anterior y se doblan las dos puntas superiores hacia abajo de forma diagonal.



6. La punta que se dobló en el paso anterior se corta por el centro y se dobla hacia afuera.



4. Doblar las puntas hacia arriba para simular las aletas de la ballena.



7. Para finalizar, con un marcador dibujar los ojos y boca.



5. Se coge el extremo que está en punta y se dobla por el centro hacia arriba.





5.- BARQUITO.

Para realizar este barquito tan solo se necesita una hoja rectangular, que sea gruesa y resistente al agua.

1. Doblar por la mitad de la hoja.



4. Doblar las puntitas hacia adentro, sobre las líneas del triángulo.



2. Doblar nuevamente por la mitad y las esquinas superiores hacia el centro, formando un triángulo.



5. Abrir el triangulo y unir las dos puntas, para que se forme un rombo.



3. Separar las pestañitas que quedaron en la parte inferior y doblarlas hacia arriba.



6. Doblar hacia arriba las puntas, formando así otro triángulo.





7. Abrir el triángulo y nuevamente unir las dos puntas, para que se forme otro rombo.



9. sacar hacia fuera y estirar las puntas de la mitad.



8. Doblar hacia arriba las puntas, formando así otro triángulo.



10. El barquito está listo para navegar.



6.- AVIÓN.

Se necesitará una hoja rectangular, y preferiblemente no muy gruesa. Para que quede de un buen tamaño, una hoja para carta estará bien.

1. Se dobla el papel por la mitad y se marca el pliegue.



2. Cuando ya esté doblado, doblar cada una de las puntas hacia adentro, hasta tocar el pliegue del centro.





3. Se forma un triangulo después de doblar las puntas. Ahora, doblar el triangulo hacia abajo.



4. Cuando ya esté hecho, doblar un poco más de la mitad de este triangulo hacia arriba.



5. Si se mira la figura, se observa que del triangulo de arriba se pueden formar otros dos triángulos, al doblar hacia arriba y luego se dobla las puntas de los lados hacia adentro.



6. La figura deberá verse así. Entonces, doblar la mitad de estos dos nuevos triángulos hacia adentro, pero se debe plegarlos por debajo, para que no se vean.



7. Si ya está hecho, debe verse como en esta figura.



8. Ahora, doblar la puntita de arriba hacia abajo, plegar a la mitad para hacer el cuerpo, y a su vez cada mitad debe plegarse a la mitad para hacer las alas.



9. Listo, abrir las alas y a volar.



7.- MASCARA

Es necesaria una hoja totalmente cuadrada y preferiblemente no muy pequeña, de 70cm x 70cm.

1. Se dobla por la mitad formando un triángulo.



2. Las puntas del triángulo se doblan hacia la mitad formando un cuadrado.



3. Las dos puntas dobladas hacia el centro, anteriormente, se doblan hacia arriba.



4. Doblar hacia arriba uno de los bordes del extremo inferior.



5. Luego de doblar un borde hacia arriba, doblar las puntas de cada lado hacia atrás.





6. Deberá verse así, después doblar el extremo inferior restante hacia atrás.



7. Darle la vuelta y se verá claramente la forma de la máscara.



8. Pintar el rostro que se desee y ponerle un resorte para poder usarla.



8.- FLOR

Para realizar esta flor, se necesita una hoja de papel cuadrada y preferiblemente de color, también si se desea, se puede usar un palo de pincho pintado de verde como tallo.

1. Doblar de forma diagonal, de un extremo o otro, marcando una equis.



4. Abrir nuevamente el papel, y se verá que, en él, se marcan 4 dobleces.



2. Formar un triángulo, doblar hacia arriba las puntas de cada extremo, formando un cuadrado.



5. Llevar las dos puntas hacia el centro por el interior del papel y doblar a unos centímetros fuera del doblez anterior.



3. Los dos extremos del frente se doblan hacia afuera y de igual forma el extremo superior trasero.



6. Después del paso anterior debe quedar así el papel, tiene que hacer los 4 dobleces que indica el gráfico.





7. Listo, así debió quedar la flor.



8. Terminada la flor, puede pintarla y poner el palo de pincho, queda muy linda.





CONCLUSIÓN





CONCLUSIÓN.

A través de las actividades expuestas en el trabajo realizado, se ha llegado a la conclusión de que los/as niños/as, aprenden por medio del juego y de la exploración, lo que les permite descubrir nuevas y diferentes aventuras, mientras interactúan con el mundo que les rodea.

Por tal motivo, la educación no es sólo llevar material a un aula, sino también es, tener conciencia de que, aprender no sólo es repetir contenidos, sino que tiene ciertos procesos que se llevan a cabo, de los cuales el educador debe ser consciente para ayudar a sus niños/as. Por otra parte, nos muestra que lo más importante no es que nosotros, como educadores, queremos que ellos aprendan, sino como podemos explorar las capacidades y conocimientos previos que tienen, por ello, es necesario resaltar, que el aprendizaje significativo, propone al niño/a y su entorno como verdadera fuente de aprendizaje. Por ejemplo, cuando hablamos de aprender una lengua, no sólo podemos hacerlo con la gramática sino también con su entorno. Es necesario resaltar que no sólo es suficiente manejar su entorno, sino lograr que sean ellos mismos quienes reconozcan cosas y que no sea el educador quien quiera hacerlo todo por ellos.



El Aprendizaje Significativo, presenta organizadores anticipados, los mismos que ayudan al niño/a a que vayan construyendo sus propios esquemas de conocimiento, para que obtengan una mejor comprensión de los conceptos. Para conseguir este aprendizaje, se debe tener un material adecuado, saber los conocimientos previos que poseen el niño/a, y sobre todo, la motivación.

Para obtener un verdadero aprendizaje significativo y exitoso, es necesario contar con un proceso creativo, que permita desarrollar en los niños/as la capacidad de obtener nuevos conocimientos, siendo creativos.

Uno de las formas más importantes de actividad creativa para los niños/as, es el juego, que es expresado cuando los niños/as utilizan los materiales familiares en una nueva forma, enlazándolos a la actuación de desempeño y al juego imaginativo.

El juego es una actividad seria para los niños/as y la oportunidad de jugar libremente, es vital para su crecimiento, ya que fomenta el desarrollo mental, nuevos estilos de pensamiento y modos de solucionar problemas; además de esto, ayuda al desarrollo social y a desarrollar la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa.



El juego debe ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigido por el adulto. A través del juego, se debe intentar fomentar las capacidades de los niños/as de expresarse; al intervenir en el juego, se debe hacerlo bajo las inspiraciones, ideas y reglas propias de ellos/as, no las del adulto. La meta es estimular el juego y no controlarlo.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil, tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos, proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad

El arte, es otra actividad dinámica y unificadora, con un rol potencialmente valioso en la educación de los niños/as. El dibujo, la pintura, la música, constituyen un proceso complejo en el que se reúnen diversos elementos de su experiencia, para formar un todo con un nuevo significado. En el proceso de seleccionar, interpretar y reafirmar esos elementos, el niño/a nos da algo más que un dibujo o un baile; nos proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente y cómo ve. Para los niños/as el arte es primordialmente, un medio de expresión, un lenguaje del pensamiento, debido a que ellos, ven el mundo de forma



diferente y, a medida que crecen, su expresión cambia.

El entusiasmo de algunos adultos o educadores/as por la manera que ciertos niños/as pintan, los lleva a imponerles sus propios esquemas sobre los colores, proporciones y forma de pintar. La discrepancia entre los gustos del adulto y el modo en que se expresa el niño/a, es la causa de la mayoría de las dificultades que surgen y que impiden que el niño/a utilice el arte, como un verdadero medio de autoexpresión.

Si los niños/as pudieran desenvolverse sin ninguna interferencia del mundo exterior, no sería necesario proporcionarles estímulo alguno para su trabajo creador. Todo niño/a emplearía sus impulsos creadores, profundamente arraigados, sin inhibición, seguro de sus propios medios de expresión.

En educación artística, el producto final está subordinado al proceso creador. Lo importante es el proceso del niño/a, su pensamiento, sus sentimientos, sus percepciones, en resumen, sus reacciones frente al medio. El adulto o educador/a debe reconocer que sus experiencias acerca del aprendizaje no le sirven al niño/a, pues lo que importa en el proceso educacional es el aprendizaje. No es la respuesta



del adulto, sino el esfuerzo del niño/a para lograr su respuesta, lo que resulta crucial.

Todo instituto de enseñanza, debe tratar de estimular a sus alumnos/as para que se identifiquen con sus propias experiencias, y de animarlos para que se desarrollen en la medida de lo posible, los conceptos que expresan sus sentimientos, sus emociones y su propia sensibilidad estética.

Los aprendizajes se construyen a partir del desarrollo paulatino de una estética personal e intuitiva, para expresarse y comunicarse, canalizando el propio y único modo de percibir y vivenciar la realidad. En la medida en que se acrecientan estos saberes, la estética se transforma cada vez más, en una construcción consensuada, recuperadora de raíces y socialmente compartida.

Los contenidos o saberes, deben ser enfrentados fundamentalmente desde su naturaleza, como saberes que posibilitan el desarrollo del mundo interno y de las competencias para interactuar desde él, interpretando y emitiendo mensajes en diferentes lenguajes artísticos, para fortalecer procesos socializados de autoconstrucción y proyección.



De esta forma, se ayuda a los niños/as a convertirse en adultos realizados, al permitirles trabajar con distintas actividades, explorando sus propios gustos, se podrá establecer las bases de su desarrollo, ayudando a descubrir que los sueños se pueden convertir en metas y éstas en realidades.

Entonces, ¿La educación que se imparte en los CEI considera la creatividad como elemento esencial para el aprendizaje significativo? Con todo lo expuesto anteriormente nos hemos podido dar cuenta que todavía, en la educación actual, aun se siguen utilizando métodos tradicionales que no les permiten a los niños/as expresarse de manera libre y espontánea.



RECOMENDACIONES





RECOMENDACIONES.

Para trabajar con los niños y niñas se debe:

1. Dar indicaciones claras y precisas.
2. Ubicarnos en el tiempo.
3. Ver un espacio amplio donde se pueda trabajar con los/as niño/as.
4. El material didáctico debe ser acorde con la edad de los/as niños/as.
5. El grado de complejidad de las actividades, depende de la edad de los niños, no se repiten en los niveles superiores.
6. Obtener el conocimiento que los/as niños/as poseen por medio de preguntas, de acuerdo a su desarrollo evolutivo. (El educador/a debe dominar el desarrollo evolutivo de los/as niños/as).
7. Respetar los estilos de aprendizaje de cada uno de ellos.

SOBRE CREATIVIDAD.

Los niños/as poseen una imaginación desbordante y una gran capacidad creativa. Los educadores/as pueden orientar ese potencial de muchas formas:



- No criticar ni comparar, las expresiones creativas del niño/a.
- No intervenir en las exploraciones creativas del niño, ya que la independencia y el control son muy importantes en el proceso creativo.
- Si nos muestra algo que ha realizado, mostrarle aprobación y estimularle con preguntas y comentarios.
- Incentivar el desarrollo creativo de los niños animándolos a buscar más de una solución a sus problemas e inquietudes.

SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Para obtener resultados positivos al momento de enseñar se debe considerar lo siguiente:

- Estar al tanto de los conocimientos previos de los/as niños/as.
- Organizar los materiales que se utilizarán en las actividades a realizarse.
- Motivar a los /as niños/as para que se interesen por aprender.
- Para el aprendizaje, es indispensable que los niños/as primero manipulen objetos concretos, para luego



relacionarlos con símbolos, y finalmente se interioriza el conocimiento.

- El educador/a debe utilizar ejemplos para enseñar conceptos.
- Mantener una buena relación entre niños/as y educador/a.

SOBRE EL JUEGO.

Cuando los niños/as juegan es importante recordar, que usan impulsos de su naturaleza, por ello los educadores/as deben ser cuidadosos con las actitudes que asumen frente a sus juegos:

- Procurar no interrumpir repentinamente los juegos de los niños/as, es mejor avisarle con tiempo que el juego está por terminar y que puede continuarlo después.
- No forzar a los niños/as a jugar con algo que les aburre, ya que es importante que ellos elijan libremente sus juegos.
- Asegurar que el ambiente en donde juegan los niños, no represente ningún peligro para su integridad física.
- Tener en cuenta que los niños/as deben tener tiempo para jugar solos, para fortalecer su independencia, y el juego en grupo para desarrollar sus habilidades sociales.



SOBRE EL ARTE.

El arte es una actividad dinámica, y tiene un rol potencialmente vital en la educación de los/as niños/as, constituye un proceso complejo en el que los/as niños/as reúnen diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En el proceso de seleccionar, interpretar y reafirmar esos elementos, los/as niños/as, nos dan algo más que un dibujo o una escultura; nos proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente y cómo ven. Es por ello que se debe:

1.- Demostrar nuestro interés:

- Dime sobre tu pintura.
- ¿Me quieres decir algo sobre esto, o solamente mostrármelo? ¿Cómo lo hiciste?
- ¿Aprendiste algo nuevo?
- ¿Qué hiciste primero?
- Aléjate de tu obra de arte, ¿se ve diferente? ¿Igual? ¿Cómo? ¿Por qué?
- ¿Cuál es tu parte favorita?
- ¿Qué es lo que te gustó hacer?



- Rotemos tu obra de arte, así la vemos por todos los ángulos o lados.

2.- Hablar acerca de los elementos artísticos (Línea, Forma, Color, Textura, Espacio):

- Mira todas esas líneas.
- Veo formas grandes y pequeñas en tu pintura.
- ¿Puedes contar cuántos colores usaste?
- Me gusta el efecto de usar un color, hace más fácil ver las líneas.
- ¿Cómo hiciste todas esas texturas?
- Mira la diferencia entre esa tela brillante y ese papel arrugado.
- Mira los espacios que creaste entre esas dos formas.

3.- Describir lo que se ve:

- Veo algo de púrpura, naranja y verde. Parece que mezclaste algunos colores.
- ¡Impresionante! En verdad estabas escuchando las indicaciones, mira como tu....
- Mira como colocaste la...
- ¡Te tomas tu tiempo y haces decisiones cuidadosas!
- ¡Impresionante! Usaste tantas y tan diferentes pinceladas!



4.- No juzgar (bueno/malo, agrado/desagrado):

- Me gusta la manera...
- Aprecio cómo...
- Estoy orgulloso de ti por...
- Admiro...
- Noto...
- Veo la atención que pusiste a...

SOBRE MÚSICA.

- Exponer a los niños a una variedad de tipos de música, tanto clásica, como tradicional y popular.
- Familiarizar a los niños con muestras de música, de sus antepasados y de culturas diferentes.
- Incorporar canciones cantadas o grabadas en las rutinas hogareñas.
- Aplicar o inventar canciones a la hora de aprender y realizar tareas tales como: recoger los juguetes, lavarse las manos, bañarse, irse a dormir, etc.
- Utilizar música y canciones al enseñar lecciones tales como el abecedario, los números, y vocabulario en español e inglés.



- Tener al alcance de los niños instrumentos u objetos que puedan utilizarse como instrumentos musicales.
- Alentar la expresión musical sin criticar ni juzgar los intentos de los niños.
- Compartir ratos educativos y amenos creando música y bailando en familia.
- Descubrir y fomentar los talentos musicales de cada niño.
- Inscribir a los niños en clases de música o baile, según sus capacidades e inclinaciones.
- Visitar conciertos y programas musicales infantiles y familiares.
- Considerar la musicoterapia, para ayudar a los niños a lidiar con situaciones difíciles.

SOBRE PAPIROFLEXIA.

Como arte hay algunas normas que se intentan seguir al momento de hacer figuras de papel, estas son algunas de ellas.

- No utilizar, en lo posible, tijeras, cuchillos o algún objeto cortante para el papel.
- Intentar no utilizar ningún pegamento ni adhesivo, es importante que quede con la forma luego del plegado y desplegado del papel.



- Usar las manos básicamente, y hasta se pueden ayudar de una pinza, pero no mucho más que eso, se trata de un arte para personas pacientes y se basa en el plegado natural del papel con las manos.
- Utilizar el papel más maleable que se encuentre, no tiene que ser ninguno en especial pero, si es bien manejable será más fácil.
- El plegado tiene que ser lo más limpio y claro posible, en especial en los vértices.
- Trabajar sobre una superficie dura y lo mas lisa posible, una buena mesa o escritorio estaría bien.
- Remarcar el dobles con una uña permite que quede bien marcado.
- Seguir al pie de la letra la secuencia de armado y no saltarse ningún paso.
- Trabajar con las manos bien limpias y concentrarnos en lo que estamos haciendo.



BIBLIOGRAFIA





BIBLIOGRAFÍA.

- MARTÍNEZ LLANTADA, Marta. "La Creatividad en la Escuela". Instituto Superior E.J. Varona. La Habana. 1990.
- RODRÍGUEZ, Mauro. "Manual de la Creatividad". México, Ed. Trillas. 1989.
- TRIANES TORRES, María V. GALLARDO CRUZ, José A., "Psicología de la educación y del desarrollo en contextos escolares", ediciones pirámide (Grupo Anaya, S.A.), 2004, 2005.
- TREJO L, Olivia, TECUATL T, David, JIMÉNEZ I, Juan, MURIEL S, Sofía. "Educación Creativa, Proyectos Escolares". Ediciones Euroméxico, S.A. de C.V. Lexus. Edición 2005.
- BETANCOURT, Julián, "Atmósferas creativas", Ed. Manual moderno, México, 2000.
- BONO DE, Edwar, "El pensamiento Creativo", Ed. Paidós, México, 1997.
- BRONSTEIN, Verónica, "Niños creativos", Ed. RBA, Barcelona, 2001.
- PIAGET, J.; KATZ, D.; BUSEMANN, A.; INHELDER, B.; "Psicología de las Edades", Ediciones Morata S.A., Octava Edición, Madrid, 1985.



- CERDA, Hugo, “La creatividad en la ciencia y en la educación”, Ed. Magisterio, Bogotá, 2005.
- CASAS, Antonio M. “El arte de hoy y de ayer”, Editorial Labor, S.A. Barcelona, 1971.
- WOLLHEIM, Richard, “El arte y sus objetos”, Editorial Seix Barroll, S.A. Barcelona, 1972.
- DÍAZ, Arancibia. (1998) “Como enseñar la lectura creativa”, Barcelona.
- Referente Curricular de educación inicial para niños de 0 a 5 años.
- Aprende jugando. Editorial El Comercio S.A. Lima- Perú. Ed. 2003 – 2006.
- [http: //www.pilosos.com.co/web/clubnet/](http://www.pilosos.com.co/web/clubnet/)
- [http: //www.contextoeducativo.com](http://www.contextoeducativo.com)
- [http: //www.aldeaeducativa.com](http://www.aldeaeducativa.com)
- [http: //www.laondaeducativa.com](http://www.laondaeducativa.com)
- <http://elgeeky.com/papiroflexia-origami-el-arte-japones/>



ANEXOS





ANEXO 1

DISEÑO DE TESIS.

1.- TEMA.

Propuesta metodológica para desarrollar la **Creatividad** en busca de un **Aprendizaje Significativo** en niños de 4 a 6 años.

2.- JUSTIFICACION.

2.1 ACADEMICA.

Durante el periodo de realización de las Prácticas Profesionales, se pudo observar que en Jardín de Infantes UNEDID, los niños/as no tienen la suficiente libertad para expresar sus ideas, pensamientos, etc. Ya que la educadora impone actividades y tareas, lo que conlleva a un bloqueo de la creatividad. Creemos que a un niño/a que no se le permita expresarse con libertad, difícilmente podrá alcanzar un Aprendizaje Significativo.

Por fortuna, se puede estimular la creatividad dentro del ámbito familiar, y en los centros de educación inicial,



dándoles así una oportunidad a los padres y educadores de compartir un tiempo con sus hijos y alumnos, mientras redescubren su propia creatividad, esto nos ha motivado a pensar en una forma de aprendizaje como es el juego y el arte, estas estrategias a su vez, van a transformarse en Aprendizaje Significativo.

La palabra “creatividad”, abarca una amplia gama de destrezas y competencias diferentes; es la forma más libre de la auto-expresión. Proveer a los niños/as los medios necesarios para ampliar sus horizontes creativos e imaginativos, beneficia todas las áreas de su crecimiento y desarrollo. Estas experiencias ayudan a un niño/a a manejar diferentes circunstancias.

La creatividad no es una aptitud obvia ni fácil, sino que debe tener algún rasgo singular o raro. Entonces cuando se introduce conceptos como “inesperado” o “cambio” se empieza a tener una visión diferente de la creatividad.

En todos los ámbitos y especialmente en los Centros de Educación Inicial, se intenta fomentar la creatividad, que se define como la capacidad de hacer surgir algo de la nada. A partir de esta definición, la palabra se abre a múltiples interpretaciones; tales como:



1 **Proceso Creador:**

"La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, comprobar esas hipótesis, como modificarlas si es necesario y a comunicar los resultados."(Torrance,1963)

2 **Relación Persona medio:**

"La Creatividad es la aparición de un producto relacional nuevo, que resulta por un lado, de la unicidad del individuo y, de los aportes de otros individuos y de las circunstancias de su vida, pues le urge expresarse, activar todas las capacidades de su organismo y realizarse,(Rogers, 1961:44.)

3 **Expresión Creativa:**

"La Creatividad puede ser considerada como forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos"(Gagnè 1988).



Si queremos “educar en la creatividad” y que nuestro proyecto educativo sea coherente y eficaz, es indispensable clarificar debidamente, qué implica la actividad creadora, qué exigencias plantea, cuál es su articulación interna. En primer lugar, la persona creativa ¿hace siempre surgir algo de la nada? Si entendemos que no hay una materia previa que sustente a la experiencia creativa, o que ésta no existía antes de que se la hiciera brotar, ciertamente surge de la nada. Pero una experiencia creativa no puede darse a solas; es fruto de una experiencia reversible; implica la apertura del sujeto creador a realidades de su entorno; no a meros objetos, sino a realidades que tienen rango de ámbitos. De ahí que la creatividad presente diversos grados, desde la actividad artística de los grandes genios universales hasta la de la persona más humilde y sencilla, que sabe distinguir los objetos de los ámbitos y crea relaciones de encuentro.

Todos podemos ser creativos, al menos en el sentido de fundar vínculos valiosos con las realidades circundantes. Pero, para estar en condiciones de realizar experiencias creativas, debemos reconocer las realidades que son susceptibles de ofrecer posibilidades y distinguirlas de los meros objetos manipulables. Ello exige desarrollar un pensamiento riguroso. Si deseamos promover la creatividad en los niños y en cada uno de nosotros, debemos aprender a



pensar bien, ya que creatividad y pensamiento riguroso van de la mano. Esto quiere decir que debemos utilizar palabras precisas o adecuadas a la cuestión que se está tratando, pues, de lo contrario, se traiciona la realidad y la comunicación se empobrece sin permitir un encuentro. Una forma correcta de expresarse, facilita la creatividad y el encuentro, mientras que una manera pobre o inadecuada de utilizar el lenguaje, no sólo bloquea en el niño/a las posibilidades creativas, sino que lo deja indefenso ante las habilidades de cualquier manipulador.

Ser creativo significa que uno está abierto a las realidades del entorno, se esfuerza en captar sus diversas posibilidades y está dispuesto a entrar en relación de trato con ellas y dar lugar a realidades nuevas y valiosas; desde obras de arte hasta toda suerte de experiencias reversibles y, sobre todo, relaciones de encuentro personal. Esto encierra enorme importancia para la educación de los niños/as, el ejercicio de la creatividad desarrolla al máximo en el hombre la capacidad de admiración. Ésta constituye el antídoto de la tendencia al reduccionismo, a reducir el valor de cuanto nos rodea y restringir, así, nuestra capacidad creadora en todos los sentidos. La quiebra de la creatividad nos lleva al escepticismo y consiguientemente, al absurdo; por lo que debemos esforzarnos en enseñar a los niños/as a admirar lo



valioso, para que se abran a los valores en actitud creativa, y se entusiasmen con ellos al sentir que los llevan al cumplimiento de su propia vocación: ser personas en plenitud.

Los niños/as sienten curiosidad por descubrir y conocer todo lo que les rodea e ir construyendo así su pensamiento a partir de un aprendizaje significativo. Es decir, un aprendizaje muy comprensible para que los niños/as puedan relacionar lo que ya sabe con las nuevas informaciones. Este tipo de aprendizaje permite que el niño conozca, interprete, utilice y valore la realidad. El niño/a no individualiza las partes de un todo, no puede extraer una única información de un contexto, sino que percibe diferentes estímulos y sensaciones a la vez.

Una de las formas más importantes de actividad creativa es el juego, el mismo que se expresa cuando los niños/as utilizan materiales familiares en formas poco usuales, o cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Los adultos subestiman el valor del juego en la vida de los más pequeñitos, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, mental y social; también ayudan a los niños/as a expresarse y a enfrentar sus sentimientos; a desarrollar la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa en cada uno de ellos. Además, los juegos



son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños/as con inhabilidades.

En los niños de edad preescolar, el juego constituye el contenido fundamental de la vida, actúa como actividad directriz, entrelazándose íntimamente con el trabajo y el estudio. Muchas labores en el niño adquieren forma de juego y en éste, se unen todos los aspectos de la personalidad; el niño se mueve, habla, percibe, piensa; además, en el proceso del juego trabajan activamente su imaginación, su memoria, se acrecientan las manifestaciones emocionales y volitivas. Es por ello, que las huellas que deja esta forma de vida, que es el juego, se quedan más arraigadas en el niño, que las huellas de la vida real misma. En este orden, el juego actúa como un medio poderoso de educación, al estar conectado con el lenguaje y con toda la amplia gama de realidades envolventes que constituyen el entorno del hombre; por tanto, se lo debe entender en sentido propedéutico, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano.

El arte se refiere a la obra, producto de la creación artística, su realización exige concentración e inspiración, libertad interior y motivación consiente, además es una forma social que le llega al niño/a desde el entorno en el que vive, y que



integrada con el juego les permite la expresión de lo más íntimo de su persona.

A través de las actividades artísticas, los niños exploran diferentes materiales, texturas colores y formas. Experimentan sus posibilidades y combinaciones; descubren sus posibilidades de expresión.

El fenómeno estético constituye una parte vital de la construcción del pensamiento. La actividad artística permite a los niños:

- 1 Desarrollar capacidades de: expresión, análisis, crítica, apreciación y categorización de las imágenes, los sonidos, las formas.
- 2 Relacionarse con el mundo que los rodea y con ellos mismos de una forma afectivamente productiva.
- 3 Desafiar y desarrollar sus posibilidades de crear.
- 4 Disfrutar del mundo artístico y expresarse, desarrollando su imaginación.

Como metodología, el arte se orienta al desarrollo de la creatividad como actitud, como valor y como herramienta mental, teniendo como finalidad estimular en los niños/as la formación de una actitud creativa en todas las dimensiones



de la vida; también despierta su sensibilización estética y el construirse en una invitación a la práctica de valores con los adultos y con seres de otros reinos de la naturaleza.

2.2 SOCIAL.

La creatividad, es un tema del que casi todos alguna vez hablan, pero del que muy pocos se involucran en serio con ella. En la actualidad, existen muy pocos Centros de Educación Inicial, que se dedican a desarrollar la creatividad y destrezas de los niños/as, partiendo de sus conocimientos previos para llegar a un aprendizaje significativo.

Lo que bloquea la creatividad, son las creencias de las personas, los juicios que existen sobre ella. Pues la gran mayoría de personas, creen que la creatividad es una iluminación que aparece, que se nace creativo o que la creatividad es sólo para los artistas o publicistas. Entonces buscamos cambiar esta concepción, creando estrategias que beneficiará a educadores y aun más a los niños/as, ya que les ayudará a fortalecer su identidad, independencia, adquisición del esquema corporal, valores y socialización; aplicados en un ambiente afectivo que propicie a los niños/as seguridad y confianza. Esta investigación contribuirá para fomentar un mejor desarrollo de la creatividad, con vías a



lograr un aprendizaje significativo, ese es nuestro objetivo fundamental como educadoras.

3.- OBJETIVOS.

3.1 OBJETIVO GENERAL.

Generar un Aprendizaje Significativo en los niños/as a través de actividades creativas.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.

3.3

1. Determinar la importancia que tiene el Aprendizaje significativo para que se propicie un mejor desarrollo de la creatividad en los niños/as.
2. Motivar e incentivar a los niños/as para que logren proyectar sus ideas, pensamientos, de manera creativa, permitiéndoles solucionar con mayor facilidad múltiples situaciones.
3. Seleccionar las actividades para la elaboración de la propuesta.

4.- HIPOTESIS.

¿La educación que se imparte en los CEI considera la creatividad como elemento esencial para el aprendizaje significativo?



5.- PROCESO METODOLOGICO.

Para la realización de nuestra propuesta que está basada en Actividades Creativas para lograr un Aprendizaje Significativo en la etapa preescolar, utilizaremos el enfoque cuali-cuantitativo con las siguientes técnicas: la observación participativa a niños/as y educadores, encuestas a padres de familia y educadores.

6.- RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES.

Esta investigación podrá ser desarrollada, ya que contamos con suficiente material bibliográfico sobre el tema, con acceso al centro de desarrollo infantil, y disponemos de tiempo para realizar esta investigación.

7.- ESQUEMA DE CONTENIDOS.

CAPITULO I

1.- La creatividad. Definición

1.1- Características y estrategias de desarrollo.

1.2- Quiénes y cómo deben promover el desarrollo de la creatividad.

1.3- Habilidades inventivas y creativas.

CAPITULO II



2.- Aprendizaje significativo. Definición.

2.1.-Características y ventajas del aprendizaje significativo.

2.2.-Aprendizaje significativo y Creatividad.

CAPITULO III

3. Juego y Arte.

3. 1.- Importancia del Juego y del Arte.

3.2.- Tipos de juego.

3.3.- Formas de arte.

CAPITULO IV

4.- Elaboración de la Propuesta.



8.- BIBLIOGRAFIA

Betancourt, Julián, *Atmósferas creativas*, Ed. Manual moderno, México, 2000.

Bono DE, Edwar, *El pensamiento Creativo*, Ed. Piados, México, 1997.

BRONSTEIN, Verónica, *Niños creativos*, Ed. RBA, Barcelona, 2001.

CERDA, Hugo, *La creatividad en la ciencia y en la educación*, Ed. Magisterio, Bogotá, 2005.

Díaz, ARANCIBIA. (1998) *Como enseñar la lectura creativa*, Barcelona.

Referente Curricular de educación inicial para niños de 0 a 5 años.



ANEXO 2

CUENTOS.

Jaimito El Angelito.

A Jaimito, el angelito le gustaba mucho el circo. Todos los días lo miraba desde su nube en el cielo.

Los mayores le decían: “Estas perdiendo tu tiempo”, pero el nunca se perdía ni siquiera una función.

Y de tanto que miraba, un día resbaló y se fue de bruces. Atravesó todo el cielo y fue a caer en la carpa.

Los del circo se asustaron, porque no sabían qué era eso: un animal o un ave, un niño o, quizá, una niña.

El presentador de rojo, le preguntó quién era. Él respondió “Soy Jaimito el angelito” y quiero trabajar aquí.

Tengo alas, cuento chistes, bailo salsa, mambo, rumba, soy simpático y gracioso. ¡He nacido para el circo!

Le hicieron pruebas de vuelo, pero sus alas no funcionaban. Con la caída desde tan alto, se habían roto. El presentador, aburrido, mandó a enjaular a Jaimito. Lo pusieron con el león



y lo encerraron con llave. Pero algunos en el circo, sintieron pena por él. El hombre bala, los monos, el domador y hasta el oso. Juntos tramaron un plan para ayudarlo a volver a su nube. Era peligroso pero todos se ayudarían mutuamente.

Los primeros, fueron los monos, se llevaron la llave del presentador mientras dormía, el domador abrió la jaula del león y entró. Lo distrajo mientras Jaimito huía. Luego el hombre musculoso, lo arrojó al otro lado de la carpa, donde lo esperaba la mujer barbuda. En ese momento, el presentador despertó y salió, pero la mujer barbuda escondió a Jaimito en su barba. El oso se disfrazó de vendedora de chocles y metió a Jaimito en el cañón del hombre bala.

El hombre bala, había apuntado su cañón hacia arriba. Estaba justo debajo de su nube y lo disparó. Jaimito cayó en su nube en el cielo, nadie se enteró de lo que había pasado. Hasta ahora Jaimito mira el circo abrazando a su nube para no caerse más.

Su pasión por el circo le llevó a las más increíbles aventuras. Por suerte, encontró amigos solidarios que lo ayudaron a regresar a casa.

FIN.



Fantito, el fantasma que no asustaba.

Fantito era un fantasma que no sabía asustar al contrario todo le daba miedo. En la escuela de fantasmas los profesores enseñaban aullar como lobos y hacer sonidos de ultratumba.

Fantito en vez de aprender se asustaba, todos los fantasmas se burlaban de Fantito y lo espantaban. Por las noches salían debajo de su cama y del closet y luego se reían de él.

Cuando llegó la hora del examen de fin de año su profesor le dijo Fantito, para pasar tu examen tendrás que asustar a un niño asustadizo será fácil se llama Daril.

Daril también era una niño que también sentía miedo de todo cuando iba a la escuela le daban miedo los autos y los chicos mayores.

Por las noches antes de dormir le parecía que la oscuridad estaba lleno de mounstros y espíritus, cualquier sonido lo hacía saltar de la cama, también lo espantaban los: desconocidos, las alturas, los gatos negros, los animales demasiado grandes, los demasiado pequeños, los payasos, las películas de terror y muchas otras cosas.



El profesor le dijo a Fantito, que sería muy fácil asustar a Daril, pero la verdad Fantito no estaba muy seguro, temía caerse y golpearse a la hora de asustarse o que Daril se defendiese o gritase. También le daba miedo los gritos pero no podía hacer nada.

La noche de su examen final bajó hasta la casa de Daril era una noche muy oscura y tenebrosa, le enseñaron a esperar en la ventana hasta que el niño entrase a su cuarto, y luego empezar a gemir lastimeramente.

Finalmente debía entrar con un aullido macabro pero no era tan fácil. Primero oyó un sonido que le dio escalofríos pensó que era un fantasma muy grande que había venido asustarlo, pero era solo un gato que se rascaba bajo el árbol. Daril entró a su cuarto; como todas las noches miró bajo la cama, en el closet y en la puerta del baño, dejó la luz encendida y la puerta abierta para poder llamar a sus papás si algo pasaba y metió en la cama a todos sus muñecos para no dormir solo. Fantito vio que el momento había llegado se armó de valor y de dejó escapar un gemido, pero Daril, pensó que era el gato que se rascaba bajo el árbol.

Fantito gemía muy mal luego con un grito Fantito entró en el cuarto y se dio de cara con uno de los muñecos de Daril, el



muñeco era tan feo que Fantito se asustó mucho trató de huir pero Daril, también se había asustado, corrieron al mismo tiempo encerrarse en el baño, sin parar de gritar, cuando vieron que estaban juntos también volvieron a gritar pero ahora la puerta no se abría. Daril era muy chiquito y no llegaba a la perilla después de un rato gritando se dieron cuenta de que la única manera de salir era que uno se apoyase en el otro para abrir la puerta, lo hicieron.

De repente se dieron cuenta de que al fin no tenían miedo uno del otro, pero no todo era bueno, Fantito no pudo graduarse de fantasma, prefirió quedarse con Daril desde entonces hicieron un trato, se acompañarían a la hora de dormir, si alguno tenía miedo el otro lo ayudaría, ahora se sienten más seguros y duermen tranquilos. Así que si algún día sientes miedo por la noche y te parece que hay fantasmas en la oscuridad piensa que quizá es Fantito que no te quiere asustar.

FIN



Don Arbolón.

Había una vez una escuelita que se llamaba "Los Árboles?", ¿Sabéis porqué?, pues porque tenía su patio lleno de árboles. Los había chiquititos..., también medianitos, grandes ...pero había uno que era enorme, un viejo árbol que estaba justo en mitad del patio. Se llamaba Don Arbolón y ocupaba aquel espacio desde mucho antes de que se construyera el colegio.

Don Arbolón quería mucho a todos los niños que habían pasado por aquel colegio y los niños le querían mucho a él. Bajo su sombra los niños descansaban, merendaban, jugaban a cromos, se contaban hasta sus secretos más grandes.... Y Don Arbolón, impasivo, siempre acariciaba con la sombra de sus ramas a aquellos niños que tanta compañía le hacían y tanto confiaban en él.

Un día Don Arbolón apareció malito, con un gran agujero en su tronco y habiendo perdido todas sus hojas. Los niños de la escuela, preocupados, llamaron corriendo a unos señores jardineros, quienes con muy poco amor a la naturaleza y sólo con ganas de ganar dinero, ni siquiera se preocuparon por



Don Arbolón, y al verlo tan viejecito propusieron arrancarlo y plantar en su lugar muchos árboles jóvenes.

Los niños cuando oyeron aquello, sin premeditarlo, se levantaron de golpe y cogiéndose de sus manitas rodearon a Don Arbolón cantando "Don Arbolón no se va del colegio...don Arbolón se queda aquí...porque todos los niños... queremos mucho a don Arbolón".

Los niños inmediatamente echaron a aquellos señores y llamaron a un viejo jardinero que vino muy deprisa con una gran maleta. Cuando vio a don Arbolón, le tomó la temperatura, la presión, le miró la garganta.... y al ratito dijo, "necesito tierra para prepararle su medicación" Los niños corriendo fueron a por tierra y en un gran cubo se la trajeron. El viejo jardinero mezcló con la tierra jarabe, gotitas, unos polvos y lo extendió todo en el suelo rodeando a don Arbolón, dándole unas cariñosas palmaditas en su tronco al marchar.

Todos se fueron a casa preocupados por don Arbolón y cuando llegaron al día siguiente ¡sorpresa!, don Arbolón ya no tenía aquel enorme agujero en su tronco y todas las hojitas habían vuelto a brotar en sus ramas. Los niños, muy contentos, rodearon nuevamente con sus manos a don Arbolón y con mucha alegría cantaron: "don Arbolón ya no



está malito, don Arbolón se ha curado ya, todos los niños, queremos mucho a don Arbolón".

Don Arbolón sonrió a su manera, haciendo un simpático movimiento de todas sus ramas y el sol que iluminaba el patio del colegio brilló con mucha más intensidad, participando de aquella alegría que inundó aquella mañana el colegio "Los Árboles".

FIN.